
BACHELORARBEIT

Herr
Robert Boehm

**Neo Noir in Film und Spiel:
ein motivischer Vergleich**

2016

BACHELORARBEIT

Neo Noir in Film und Spiel: ein motivischer Vergleich

Autor:
Herr Robert Boehm

Studiengang:
**Medieninformatik und
Interaktives Entertainment**

Seminargruppe:
MI12w2-B

Erstprüfer:
Prof. Alexander Marbach, Dipl.-Ing. (FH)

Zweitprüfer:
Falk Poetz, M.A.

Einreichung:
Mittweida, 25.04.2016

BACHELOR THESIS

Neo Noir in Movies and Games: an motivic comparison

author:

Mr. Robert Boehm

course of studies:

**Media Informatics and
Interactive Entertainment**

seminar group:

MI12w2-B

first examiner:

Prof. Alexander Marbach, Dipl.-Ing. (FH)

second examiner:

Falk Poetz, M.A.

submission:

Mittweida, 25.04.2016

Bibliografische Angaben

Boehm, Robert:

Neo Noir in Film und Spiel: ein motivischer Vergleich

Neo Noir in Movies and Games: an motivic comparison

131 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften, Bachelorarbeit, 2016

Abstract

Diese Bachelorarbeit behandelt die Entwicklung des Film Noir, von seinen Vorläufern bis hin zu seinen Nachfolgern beziehungsweise Weiterentwicklungen im Neo Noir. Unter Neo Noir werden dabei sowohl Filme als auch andere narrative Medien verstanden, die sich inhaltlich mit entsprechenden Thematiken befassen. Der Fokus liegt dabei auf modernen Videospielen und deren Vergleich mit zum Neo Noir gehörigen Spielfilmen. Untersucht werden vor allem die zentralen Motive von Noir-Erzählungen. Die Analyse findet anhand von je zwei besonders exemplarischen Filmen und Spielen statt. Dabei baut sie auf Kategorien auf, die zuvor unter Berücksichtigung der Fachliteratur erarbeitet wurden.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	V
Abbildungsverzeichnis	VI
1 Einleitung	1
1.1 Einordnung und Begriffsdefinition.....	4
2 Die Geschichte des Noir	9
2.1 Ursprünge des Film Noir	9
2.2 Entwicklung des Film Noir	25
2.3 Neo Noir	31
3 Eigenschaften des Noir	39
3.1 Formale Eigenschaften.....	39
3.2 Inhaltliche Eigenschaften.....	49
3.3 Zentrale Motive	60
3.3.1 Die Rolle der Frau	60
3.3.2 Der Noir-Protagonist	66
3.3.3 Die Zersplitterung der Geschichte	75
4 Untersuchung der zentralen Noir-Motive im Film	81
4.1 Chinatown	81
4.2 Memento	89
4.3 Auswertung	96
5 Untersuchung der zentralen Noir-Motive im Spiel	99
5.1 The Wolf Among Us.....	99
5.2 BioShock Infinite	109
5.3 Auswertung und Gegenüberstellung	124
6 Fazit.....	130
Quellenverzeichnis	VII
Eigenständigkeitserklärung	XIX

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Noir-Motive auf einem Schallplattencover..	1
Abbildung 2: Rosie the Riveter-Poster, ca. 1942.....	11
Abbildung 3: expressionistische Lichtgestaltung in DAS CABINET DES DR. CALIGARI..	15
Abbildung 4: Darstellung eines illegalen Spielclubs der Weimarer Republik in DR. MABUSE, DER SPIELER.....	20
Abbildung 5: Silhouettenhafte Charaktere in dem Spiel BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA.....	41
Abbildung 6: Belichtung und Bildgestaltung in Blade Runner. .	43
Abbildung 7: Einengende Raumverhältnisse in THE WOLF AMONG US..	46
Abbildung 8: Verunsichernde Bildgestaltung in BIOSHOCK INFINITE.....	48
Abbildung 9: Evelyn Mulwray in CHINATOWN.....	85
Abbildung 10: Noir-typische Einstellung in THE WOLF AMONG US.....	101
Abbildung 11: Bloody Mary in THE WOLF AMONG US.....	105
Abbildung 12: Elizabeth als Femme Fatale in BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA.....	117

1 Einleitung

Nihilismus, Pessimismus und Zynismus kennzeichnen den Film Noir. Film Noir ist in der Filmkritik ein gängiger Begriff. Meist bringt man ihn mit dem Hollywoodkino der 1940er und 1950er Jahre in Verbindung. In der amerikanischen Filmbranche dieser Zeit kulminierten verschiedene Entwicklungen und führten zur Entstehung einer ganz neuen Erzählform. Diese wird häufig mit Kriminalgeschichten in Verbindung gebracht und fast immer sind ihnen bestimmte Charakteristiken zu eigen. Von der entfremdenden Kulisse, über den Kleidungsstil bis hin zur Lichtgestaltung finden sich Gemeinsamkeiten. Hauptsächlich aber definiert sich der Noir durch bestimmte wiederkehrende Motive und Beweggründe.

Noir ist keine abgeschlossene Epoche. Über die 1950er Jahre hinaus bis in die Gegenwart wurden und werden Filme produziert, die seine Inhalte und Techniken aufgreifen und weiterentwickeln. Man fasst sie als Neo Noir zusammen. Im Gegensatz zum Film Noir ist der Neo Noir nicht mehr auf den Spielfilm beschränkt. Längst hat er sich auch in anderen und neueren Medien etabliert.

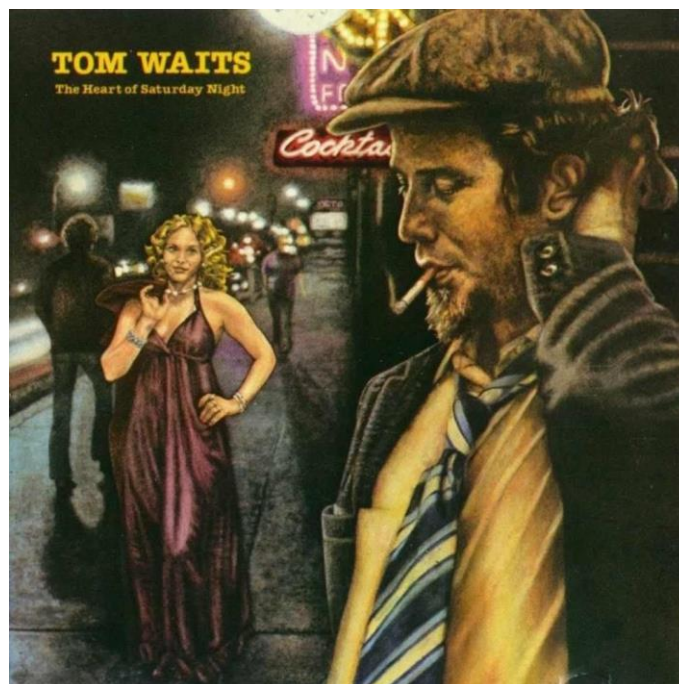


Abbildung 1: Noir-Motive auf einem Schallplattencover. Das Bild greift exemplarische Motive des Film Noir auf, um Assoziationen mit dessen düster melancholischer Stimmung zu erzeugen. Verschwommene Lichter in der Nacht, mysteriöse Frauen und desillusionierte Männer im Trenchcoat sind typisch für das zynische Kino der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg. Hierbei zeigt sich, dass auch Kunstformen wie die Musik vom Noir beeinflusst wurden.

Vor allem im modernen Videospiel ist der Neo Noir keine Randerscheinung. Nicht nur Spiele mit offenem Noir-Bezug wie L.A. NOIRE¹ greifen auf sein inhaltliches und inszenatorisches Repertoire zurück. In beinahe allen Spielgenres finden sich Beispiele. Von interaktiven Filmen wie HEAVY RAIN², über Point-and-Click-Adventures wie TORMENTUM³ bis hin zu Rollenspielen wie Vampire: THE MASQUERADE - BLOODLINES⁴ ist der Einfluss des Noir erkennbar. Erfolgreiche Spielreihen wie MAX PAYNE⁵, MAFIA⁶ oder die Survival-Horror-Serie SILENT HILL⁷ sind von ihm durchdrungen. Selbst Genres wie das Puzzlespiel bilden mit Titeln wie CONTRAST⁸ keine Ausnahme. Es zeichnet sich ein regelrechter Trend ab. Das wirft die Frage auf, ob entsprechende Spiele ihre filmischen Vorbilder nur kopieren, oder ob sie den Neo Noir um eigene Ausdrucksformen erweitern. Wo existieren Übereinstimmungen, wo Eigenheiten?

Zielsetzung und Abgrenzung

In der vorliegenden Bachelorarbeit soll anhand jeweils exemplarischer Beispiele erforscht werden, welche Ausprägung der Noir in Neo Noir-Filmen und Neo Noir Spielen annimmt. Andere Medienformen werden nicht näher betrachtet. Noir wird dabei am Vorhandensein von dessen charakteristischen Motiven festgemacht und auf deren Untersuchung liegt auch der Fokus. Die erzählerischen Eigenarten der beiden Medien an sich sollen dabei nicht beleuchtet werden. Die Arbeit soll mit dem Nachweis einzigartiger Varianten der künstlerischen Stilrichtung des Noir in Videospielen zu deren Akzeptanz als vollwertiger Kunstform beitragen.

¹ L.A. NOIRE. PC/PlayStation 3/Xbox 30. Entwickler: Team Bondi/Rockstar Games. Publisher: Rockstar Games. 2011

² HEAVY RAIN. PlayStation 3/PlayStation 4. Entwickler: Quantic Dreams. Publisher: Sony Computer Entertainment. 2010

³ TORMENTUM – DARK SORROW. PC. Entwickler: OhNoo Studio. Publisher: OhNoo Studio. 2015

⁴ VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES. PC. Entwickler: Troika Games. Publisher: Activision. 2004

⁵ Beispielsweise: MAX PAYNE 3. PC u.a.. Entwickler: Rockstar Games London u.a.. Publisher: Rockstar Games. 2012

⁶ Beispielsweise: MAFIA III. PC u.a.. Entwickler: Hangar 13. Publisher: 2K Games. 2016

⁷ Beispielsweise: SILENT HILL: HOMECOMING. Entwickler: Konami u.a.. Publisher: Konami. 2008

⁸ CONTRAST. Entwickler: Compulsion Games. Publisher: Focus Home Interactive. 2013

Methodik

Aufgrund der unterschiedlichen Ansätze bei der Einordnung von Noir soll zunächst zu dieser Debatte Stellung bezogen werden, um im Weiteren von einer klaren und einheitlichen Definition ausgehen zu können. Anschließend wird anhand umfassender Quellenarbeit ein Überblick über die Entwicklung und Geschichte des Noir gegeben. Dieser soll ein Verständnis von Noir als langfristiger kultureller Bewegung und der Noir-Spiele als deren neuere Ausdrucksform ermöglichen. Infolge wird mithilfe literarischer Nachweise erarbeitet, was einen Film oder ein Spiel zu Noir macht. Davon wiederum werden Kategorien abgeleitet, die anschließend in zwei Filmen und zwei Spielen analysiert werden. Diese wurden ausgewählt, da sie für den Neo Noir in ihrem jeweiligen Medium besonders repräsentativ sind. Die Analyse der Filme stützt sich dabei auf vorhandene Quellen, die der Spiele wird vom Autor komplett eigenständig durchgeführt. Die gewonnenen Ergebnisse werden abschließend zueinander in Bezug gesetzt, um einen aussagekräftigen Vergleich zu ermöglichen.

1.1 Einordnung und Begriffsdefinition

"After all, what is film noir? Film noir is not a genre ([...])."

Schrader, 1972, S. 53

"Film Noir ist ein amerikanisches Genre wie der Western."

Rauscher in: Grob 2012, S. 229

Hinsichtlich der Frage, ob der Begriff des Film Noir als Genre zu begreifen ist oder nicht, bietet die Fachliteratur keine eindeutige Antwort. Verschiedene Autoren vertreten verschiedene Ansichten. Je nach Quelle wird Film Noir als Genre, Geistesströmung oder filmhistorische Epoche definiert. Was aber ist Film Noir?

Unter dem Ausdruck werden Filme verstanden, die eine bestimmte Stimmung oder Atmosphäre aufweisen, eine besonders pessimistische, zynische oder nihilistische Sichtweise auf die Welt⁹. Bei ihrer Erzeugung kommt häufig ein bestimmtes Repertoire an Motiven und Stilmitteln zum Einsatz¹⁰. Mit ihnen befasst sich das Kapitel 3 der vorliegenden Bachelorarbeit, weshalb sie an dieser Stelle nicht weiter erläutert werden sollen. Bis zu diesem Punkt finden sich in der Filmwissenschaft keine Widersprüche. Oft wird jedoch ein erweitertes und jeweils voneinander abweichendes Verständnis des Begriffs vertreten.

Darunter fällt seine Nutzung als Bezeichnung für den auch als Schwarze Serie bekannten Zyklus des amerikanischen Kinos ab 1941.¹¹ In diesem Zeitraum wurden zahlreiche Hollywoodfilme produziert, deren verbindendes Element die erstmals auftretende zuvor erwähnte Stimmung darstellt. Sie waren weitaus düsterer als die zu der Zeit üblichen Filmwerke und hoben sich somit deutlich von ihnen

⁹ Vgl. Grob 2012, S. 9

¹⁰ Vgl. Schrader 1972, S. 56-57

¹¹ Vgl. Seeßlen 1998, S. 125

ab. Hinsichtlich des exakten Zeitraums herrscht allerdings ebenfalls kein übergreifender Konsens. Am gebräuchlichsten ist die Klassifizierung einer bestimmten Reihe von Filmen als Film Noir, deren erster THE MALTESE FALCON¹² aus dem Jahr 1941 und deren letzter TOUCH OF EVIL¹³ von 1958 ist. Kritiker dieses Ansatzes setzen den Beginn der Noir-Periode meist früher an oder zählen auch nach TOUCH OF EVIL erschienene Werke mit hinzu. Tatsächlich waren die Filme dieser ursprünglichen Schwarzen Serie keineswegs die letzten von der Noir-Stimmung geprägten Produktionen. Bis in die Gegenwart werden Filme gedreht, die für sie typische Eigenschaften aufweisen. Unabhängig von der genauen Definition des klassischen Film Noir-Zeitraums hat sich für spätere Werke der Ausdruck Neo Noir etabliert.

Aufgrund der Problematik bei der Deklaration des Film Noir als zeitlich festgelegtes Phänomen wird er zum Teil auch als filmisches Genre verstanden. Diese Auslegung indessen ist heftig umstritten. Der Grund besteht darin, dass der Film Noir, abhängig von der jeweiligen Definition eines solchen, nicht alle notwendigen Kriterien erfüllt. Denn die konkrete Definition eines Genres ist ebenfalls umstritten. Faulstich etwa definiert Genres wie folgt:

„Ein Genre ist ein spezifisches Erzählmuster mit stofflich-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar. Es handelt sich bei Genres um kulturell ausgebildete Rahmensysteme oder Schemata, die zwar relativ stabil sind, aber nicht unveränderbar festliegen, sondern sich ihrerseits historisch auch wandeln (können).“¹⁴

¹² THE MALTESE FALCON. R.: John Huston. USA 1941

¹³ TOUCH OF EVIL. R.: Orson Welles. USA 1958

¹⁴ Faulstich 2008, S. 29

Den Film Noir begreift er gemäß dieser Definition nicht als eigenständiges Genre. Stattdessen ordnet er ihn als Unterkategorie des Kriminalfilms ein.¹⁵ Eine ähnliche Ansicht vertritt Durnat in seinem von der Fachliteratur häufig zitierten Artikel *Paint It Black: The Family Tree of the Film Noir*. Anders als echte Genres wie der Western- oder Gangsterfilm werde der Film Noir lediglich durch Ton und Motive definiert. Im Gegensatz zu Faulstich sieht er diese nicht als auf den Kriminalfilm beschränkt an, weshalb auch Werke wie *HIGH NOON*¹⁶, *KING KONG*¹⁷ oder *2001*¹⁸ als Film Noirs eingestuft werden müssten. Was jedoch seiner Auffassung nach ein Genre ausmache führt er an dieser Stelle nicht weiter aus.¹⁹ Allerdings bezieht sich Schrader in der für das spätere Verständnis des Ausdrucks Film Noir sehr bedeutenden Abhandlung *Notes on Film Noir* auf Durnats Artikel und untermauert dessen These mit der Definition eines Genres als eine wiederkehrende Kombination von Setting und Konflikt.²⁰

Dem gegenüber stehen Verfechter des Film Noir als Genre wie Grob. Grob beruft sich auf eine aus *Buchers Enzyklopädie des Films* entnommene Interpretation des Genrebegriffes als „eine Gruppe von fiktionalen Filmen mit gewissen gemeinsamen Merkmalen“²¹. Eine „solch vorsichtige Konkretisierung des filmischen Genres“, argumentiert Grob, schließe den Film Noir mit ein.²² Er führt weiter aus:

„Genres sind Verträge zwischen den >Filmemachern< und ihrem Publikum, selbstverständlich. Aber sie sind auch ästhetische Reservoirs von Stimmungen, Stilmitteln, Figuren, Schauplätzen. Auch in Films Noirs artikuliert das Immergleiche, in bewegten Bildern inszeniert, in Umkehrung

¹⁵ Vgl. Faulstich 2008, S.29

¹⁶ *HIGH NOON*. R.: Fred Zinnemann. USA 1953

¹⁷ *KING KONG*. R.: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. USA 1933

¹⁸ *2001: A SPACE ODYSSEY*. R.: Stanley Kubrick. USA 1968

¹⁹ Vgl. Durnat 1970, S. 38

²⁰ Vgl. Schrader 1972, S. 53

²¹ Bawden / Tichy 1997, S. 292

²² Vgl. Grob 2012, S. 17

und Variation, den Rhythmus der Erwartungen – zwischen Erfüllung und Enttäuschung.“²³

Bis in die 1980er Jahre hinein sei es daher verständlich gewesen, dem Film Noir seinen Status als Genre abzusprechen. Da später jedoch sehr bewusst Film Noirs bzw. Neo Noirs gedreht und rezipiert worden seien, müsse er als Genre akzeptiert werden.²⁴

Neben der Einordnung des Film Noir als filmhistorische Epoche oder Genre wird er oft als bestimmter filmischer Stil gedeutet. So erörtert etwa Sipos:

*„Film noir is not a genre, but a filmmaking style characterized by rain-drenched streets, night-for-night photography, low-key lighting, claustrophobic framing and art décor, grimy sets, saxophones in the background music, and artificially heightend dialog. Although noir is usually associated with mystery’s hard boiled subgenre, the noir style has been applied to science fiction (Blade Runner, 1982), to horror (Werewolf, Fox TV, 1987-88), and even to a “rock & roll fable” (Streets of Fire, 1984; a rock and roll story with saxophones).”*²⁵

Darüber hinaus existieren weitere Auslegungen des Film Noir. In einigen Quellen wird er beispielsweise als große geistige Strömung des 20. Jahrhunderts verstanden, verflochten mit Surrealismus und Existentialismus²⁶. Erschwerend kommt hinzu, dass Begriffe wie der des Genres außerhalb der Fachwelt oft intuitiv verwendet werden, was es dieser, da es ihren Forschungsgegenstand beeinflusst, wiederum erschwert, einen einheitlichen Konsens zu finden.

²³ Grob 2012, S. 18

²⁴ Vgl. Grob 2012, S. 18

²⁵ Sipos 2010, S. 5

²⁶ Vgl. Naremore 2008, S. 17

In der vorliegenden Bachelorarbeit sind mit dem Begriff des Noir eine Sammlung verschiedener Stile und alle sowohl filmischen als auch nichtfilmischen Werke gemeint, die von diesen Stilen geprägt sind und die in Kapitel 3 beschriebenen zentralen Motive aufweisen. Diese Definition ist dem quellenunabhängig unumstrittenen Kernverständnis des Noir-Begriffes am nächsten. Zudem lässt sie sich am unproblematischsten auch auf das Medium des Videospiels anwenden, da sich die Kriterien, nach denen Spiele in Genres eingeteilt werden, grundlegend von denen im Zusammenhang mit Filmen unterscheiden. Spielgenres wie der Egoshooter, das Aufbaustrategiespiel oder das Rollenspiel definieren sich primär durch die grundlegenden Spielmechaniken und nicht durch erzählerische Konventionen oder stilistische Eigenschaften²⁷. Des Weiteren werden die verschiedenen, mit Noir in Zusammenhang stehenden Ausdrücke wie folgt verwendet:

Film Noir oder Schwarze Serie bezieht sich auf den Korpus der ursprünglichen von ihm geprägten Filme der 1940er und 1950er Jahre mit *THE MALTESE FALCON* als Start- und *TOUCH OF EVIL* als Endpunkt.

Neo Noir bezieht sich auf sämtliche nach *TOUCH OF EVIL* erschienen Produktionen, unabhängig vom jeweiligen Medium. Gemeint sind also sowohl Neo Noir-Filme als auch Neo Noir-Spiele, dem Neo Noir zugehörige interaktive Filme, etc..

Ist schlicht von Noir die Rede, sind die verbindenden Gemeinsamkeiten aller Werke gemeint, sowohl der des Film Noir als auch der des Neo Noir. Um nachzuvollziehen weshalb in der Literatur nach wie vor eine derartige Kontroverse vorherrscht ist es hilfreich, sich seine Geschichte zu vergegenwärtigen und sie als durchgängigen Gesamtprozess zu begreifen.

²⁷ Vgl. Lochner 2014, S. 147-150

2 Die Geschichte des Noir

2.1 Ursprünge des Film Noir

Ein wichtiger Schlüssel zum Verständnis dessen, was den Noir ausmacht, sind seine Ursprünge. Auch wenn *THE MALTESE FALCON* als erster echter Film Noir betrachtet wird, kann der Einfluss vorangegangener Werke nicht bestritten werden. Düstere Kriminalfilme wie *THE ROARING TWENTIES*²⁸ und Melodramen wie *THE CHEAT*²⁹ wiesen bereits bestimmte Eigenschaften auf, die für den späteren Film Noir im Nachhinein als typisch angesehen werden.³⁰ Dessen Entstehung in den USA der 1940er Jahre ist klar im Kontext der Zeit zu sehen und sollte von dieser losgelöst nicht betrachtet werden. Schrader macht für das Aufkommen der Schwarzen Serie vier wesentliche Faktoren verantwortlich³¹:

- 1) War and post-war disillusionment.
- 2) Post-war realism.
- 3) The German influence.
- 4) The hard-boiled-tradition.

War and post-war disillusionment

Der Film Noir setzte sich mit Themen auseinander, die in vorherigen Hollywood-filmen nicht angesprochen werden konnten, da sie als zu geschmacklos oder unästhetisch galten. Eine verhältnismäßig realistische Darstellung von Kriminalität, Gewalt und Mord etwa wurde vehement vermieden. Das Erscheinen der ersten Film Noirs stellte eine klare Wendung dar. Das amerikanische Publikum wurde für drastischere Inhalte empfänglich. Vor dem Zweiten Weltkrieg überwoogen in der Filmlandschaft Amerikas Komödien, Historienfilme und Romanzen.

²⁸ *THE ROARING TWENTIES*. R.: Raoul Walsh. USA 1939

²⁹ *THE CHEAT*. R.: Cecil B. DeMille. USA 1915

³⁰ Vgl. Biesen 2005, S. 15

³¹ Vgl. Schrader 1972, S. 54-56

Dieser Zustand dauerte lange an und 1941 war die Öffentlichkeit schlichtweg davon gelangweilt.³² Der mit Beginn des Zweiten Weltkrieges eintretende Umbruch stellte eine verzögerte Reaktion auf die 1930er Jahre da. Während der anhaltenden großen Depression war es nötig gewesen, die Bevölkerung zum Durchhalten zu motivieren und produzierte Filme mussten dieser Aufgabe gerecht werden. Der Kriegseintritt brachte jedoch ein Bedürfnis nach der Herstellung von Propaganda mit sich und entsprechend aufrüttelnde Filme ersetzten die beruhigenden Werke der Vorkriegszeit. Parallel entlud sich das zurückgehaltene Bedürfnis nach extremeren Inhalten im frühen Film Noir.³³ Anders als in den Kriegsfilmen, die zu Tapferkeit und Patriotismus aufriefen, setzten sie sich mit den realistischen und nachvollziehbaren Ängsten der Bevölkerung auseinander: negative Auswirkungen des Krieges wie Versorgungsengpässe, sich ändernde Geschlechterrollen und eine insgesamt in Wahnsinn und Chaos versinkende Welt wurden offen behandelt. Allerdings unterschieden sich die Sorgen dieser Zeit markant von den späteren Paranoia in Zusammenhang mit der Atombombe, dem Kommunismus und dem Kalten Krieg, die erst in den Film Noirs der späten 1940er und 1950er Jahren eine Rolle spielten.³⁴ Der Wandel der klassischen Geschlechterrollen, insbesondere des Frauenbildes dieser Zeit, der sich im Film Noir deutlich widerspiegelt, steht in engem Zusammenhang mit der Kriegspropaganda der amerikanischen Regierung³⁵. Da viele Männer als Soldaten eingezogen wurden, fehlte es an Arbeitskräften, die Nachschub, Munition und anderweitig für den Krieg benötigte Ressourcen produzierten. In einer umfassenden Kampagne wurden die in den USA verbliebenen Frauen dazu aufgerufen, diese Aufgaben zu übernehmen.³⁶ Entsprechende Anzeigen und polarisierende Kurzgeschichten in Magazinen wie *Cosmopolitan* und *Life* sollten sie dazu bewegen, in den Fabriken zu arbeiten und Tätigkeiten auszuführen, die zuvor meist Männern vorbehalten

³² Borde/Chaumeton 2002, S. 21

³³ Vgl. Schrader 1972, S. 54

³⁴ Vgl. Biesen 2005, S. 3

³⁵ Vgl. ebd., S. 13

³⁶ Vgl. Honey 1985, S. 1

waren³⁷. Im Rahmen dieser Propagandakampagne wurden neue Identifikationsfiguren wie Rosie the Riveter geschaffen. Sie tauchte erstmals in einem von Redd Evans und John Loeb geschriebenen Lied auf, das von einem Mädchen namens Rosie erzählt, das ihren im Krieg kämpfenden Freund beschützt, indem sie die Versorgung der Frontsoldaten sicherstellt. So lautet eine besonders exemplarische Strophe:

*"She's making history, working for victory
Rosie, brrrrrrrrrr, the riveter³⁸."*

Das mitgesungene *brrrrrrrrrr* repräsentiert dabei die Geräusche einer Nietmaschine, mit der Rosie arbeitet. Die Figur der Rosie wurde so populär, dass Frauen, die dem Ruf der Regierung folgten, als *Rosies* bekannt wurden. Verschiedene Werbemittel wie Zeitungsaufrufe und Plakate trugen zum Erfolg der Kampagne bei.



Abbildung 2: Rosie the Riveter-Poster, ca. 1942. Die Frau wird als zupackende Arbeiterin mit entschlossen hochgekrempelten Ärmeln und muskulösen Oberarmen dargestellt. Die Darstellung weicht drastisch vom zuvor in den USA gängigen Frauenbild ab.

³⁷ Vgl. Honey 1985, S. 38

³⁸ glamourdaze: Rosie the Riveter Song. 29.10.2010. <https://www.youtube.com/watch?v=55NCElsbjQ> (abgerufen am 16.02.2016). TC: 00:00:15

Als Resultat änderten sich das Selbstverständnis und die Wahrnehmung vieler amerikanischer Frauen, da sie als *production soldiers* aktiv zum Kriegsausgang beitrugen.³⁹ Selbstbewusste Frauen und die Beunruhigung, die sie hervorriefen, gehören zu den zentralen Motiven des Film Noir⁴⁰, wie im Kapitel 3.3.1 der vorliegenden Bachelorarbeit näher erläutert. Nach dem Krieg wurde ein Großteil der Frauen, die währenddessen als Arbeiterinnen tätig geworden waren, gezwungen, sich wieder auf ihre Vorkriegsaktivitäten zu beschränken. Dies schlug sich in einer deutlichen Desillusionierung nieder. Ähnlich erging es kleinen Geschäftsleuten, die wieder mit den Bedingungen einer Friedenswirtschaft zurechtkommen mussten und heimkehrenden Soldaten, die die Gesellschaft, die sie verteidigt hatten, als etwas empfanden, dass es nicht wert war, dafür zu kämpfen. Der zuvor gegen die befeindeten Kriegsparteien aufgebaute Antagonismus der Bevölkerung übertrug sich auf die eigene Amerikanische Gesellschaft.⁴¹

Post-war realism

Neben der Desillusionierung, die er hervorrief, sorgte der Zweite Weltkrieg für eine neue Form von filmischem Realismus, der sich insbesondere im Film Noir niederschlug. Nicht nur in den USA, sondern auch in der Sowjetunion, England, Frankreich und Italien wurden die Spielfilme wesentlich wirklichkeitsnäher, als sie es vor dem Krieg gewesen waren. Die verschiedenen Formen der Kriegsberichterstattung erforderten eine realistischere Darstellung von Geschehnissen, die sich auch auf die Filmbranche übertrug. Zudem gewöhnten sich die Menschen an Schilderungen von Gewalt, was brutalere Inhalte im Kino ermöglichte. Neben dem Film Noir entstanden als Folge dessen der Kriegsfilm und der Polizeifilm.⁴²

³⁹ Vgl. Honey 1985, S. 1

⁴⁰ Vgl. Tuska 1984, S. 199

⁴¹ Vgl. Schrader 1972, S. 55

⁴² Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 21

Auch auf rein materieller Ebene rief der Zweite Weltkrieg ein Aufleben des Realismus in der Filmlandschaft hervor. Materielle Mängel und anderweitige kriegsbezogene Bedingungen beschränkten die Filmschaffenden auf die Nutzung enger und kleiner Studioräume, Planen- oder zeltüberspannter Außensets und dunkler nächtlicher Drehorte. Die für den Film Noir typischen spärlich erleuchteten Straßen und Gassen waren zu Beginn kein gezielt eingesetztes Stilmittel, sondern entsprachen einfach den vorherrschenden Gegebenheiten, da Elektrizität und Beleuchtung in den amerikanischen Großstädten während des Krieges rationiert wurden.⁴³ Auch nach Kriegsende blieb der Realismus ein Teil des Noir. So entstanden Werke wie *KISS OF DEATH*⁴⁴, deren Regisseure sich rühmten, jede Szene am tatsächlichen Schauplatz der Handlung gedreht zu haben. Diese Bewegung hing mit der in den USA vorherrschenden Nachkriegsstimmung zusammen. Die Öffentlichkeit wünschte sich eine ehrlichere und kritischere Sicht auf ihr Land und war nicht mehr durch dieselben Studiostraßen zufriedenzustellen, die sie bereits seit einem Dutzend Jahren im Kino gesehen hatten.⁴⁵ Aus der alltäglichen Realität dieser Zeit leitete sich die Darstellung des kriminellen Milieus ab. Lokale Korruption innerhalb der Polizei, Beziehungen zwischen Verbrechen und Politik, großangelegter Drogenhandel, weitverbreitete Prostitution und die Macht organisierter Banden wurden von der Presse bloßgestellt und fanden sich auch in den Kinoproduktionen wieder.⁴⁶ Das Bekanntwerden deutscher und japanischer Kriegsverbrechen wirkte sich zusätzlich auf die Deutlichkeit der in Filmen gezeigten Gewalt aus. Während die europäische Bevölkerung diese direkt miterlebt hatte und daher weitaus stärker traumatisiert war, stellten sie für das amerikanische Publikum nur einen exotischen, unwirklichen Aspekt des Krieges dar. Es herrschte kein vergleichbares Tabu und der Film Noir war in den USA fähig, eine Synthese zwischen Realismus und Grausamkeit zu erzeugen.⁴⁷

⁴³ Vgl. Biesen 2005, S. 94

⁴⁴ *KISS OF DEATH*. R.: Henry Hathaway. USA 1947

⁴⁵ Vgl. Schrader 1972, S. 55

⁴⁶ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 20

⁴⁷ Vgl. ebd., S. 22

The German influence

Gemeint ist zunächst der Einfluss des deutschen expressionistischen Films der 1920er und frühen 1930er Jahre. Viele zuvor in Deutschland oder Osteuropa tätige Regisseure und anderweitige Filmschaffende hatten ihre Heimat aufgrund der sich dort anbahnenden Machtübernahme des Nationalsozialismus verlassen⁴⁸. Die in ihren Werken zum Ausdruck gebrachten Vorstellungen standen im Widerspruch zu dessen Ansichten und wurden entsprechend diffamiert⁴⁹. Ein Großteil von ihnen emigrierte in die vereinigten Staaten von Amerika und wurde in deren Filmindustrie tätig. Dazu zählten beispielsweise Fritz Lang, Robert Siodmak und Billy Wilder.⁵⁰ Sie etablierten die filmischen Techniken, die sich in der Weimarer Republik der 1920er Jahre entwickelt hatten, im Hollywoodkino, insbesondere im Film Noir. In ihm verschmolzen Expressionismus und schonungsloser Realismus⁵¹. Vor allem die Verbindung unnatürlicher, stark ästhetisierter Lichtgestaltung und realistischer Kulissen wurde für die Schwarze Serie charakteristisch⁵². Wie auch in vielen späteren Film Noirs wurden im deutschen expressionistischen Kino visuelle Gestaltungsmethoden eingesetzt, um dem Zuschauer eine möglichst subjektive Wahrnehmung der Ereignisse aus Sicht der Protagonisten zu vermitteln. So wurden beim Dreh des Horrorfilms DAS CABINET DES DR. CALIGARI⁵³ gezielt klaustrophobische Studioausstattung, verzerrte Raumeinrichtungen, in hohem Maße stilisierte Sets, extremes Makeup- und Kostümdesign, schräge Kamerawinkel sowie kontrastreiche Beleuchtung verwendet, wobei das Ziel darin bestand, die Welt so darzustellen, wie sie von einem Geisteskranken wahrgenommen wird⁵⁴. Die entfremdete Darstellung der sichtbaren Wirklichkeit versinnbildlichte den im Menschen herrschenden Konflikt zwischen

⁴⁸ Vgl. Tuska 1984, S. 123

⁴⁹ Vgl. Frankfurter 1997, S. 35

⁵⁰ Vgl. Schrader 1972, S. 55

⁵¹ Vgl. Biesen 2005, S. 15

⁵² Vgl. Schrader 1972, S. 55

⁵³ DAS CABINET DES DR. DALIGARI. R.: Robert Wiene. D 1920

⁵⁴ Vgl. Biesen 2005, S. 15

Verlangen und Kontrolle, gewissermaßen zwischen Licht und Finsternis. Vor Al-lem sollte die Frage aufgeworfen werden, ob die Kräfte der Aufklärung erhellend wirken oder im Schatten der übermächtigen modernen Gesellschaft scheitern.⁵⁵



Abbildung 3: expressionistische Lichtgestaltung in DAS CABINET DES DR. CALIGARI. Der Mörder ist nur als Schatten an der Wand zu sehen und verzerrte Linien dominieren das Bild. Die gesamte Gestaltung symbolisiert die in der menschlichen Psyche herrschenden Widersprüche.

Mit der auf dem deutschen expressionistischen Film basierenden Lichtgestaltung des Film Noir wird häufig die Malerei des Chiaroscuro⁵⁶ in Verbindung gebracht. Diese zeichnet sich primär durch kräftige Hell-Dunkel-Kontraste aus, die selektiv bestimmte Bildinhalte betonen. Was zu sehen sein soll, wird herausgehoben, der Rest des Bildes bleibt mehr oder weniger im Dunkeln. Somit wird gezielt auch der Charakter des Gezeigten akzentuiert. Es erscheint wie eine Abstraktion, die das Wesentliche zum Ausdruck bringt. Häufig wirkt dieser unnatürliche Effekt geheimnisvoll oder bedrohlich.⁵⁷ Thematisiert wird stets das Besondere eines einzelnen Augenblicks. Solche Momentaufnahmen des Wechselspiels von Licht und Dunkel bilden eine Metapher für Flüchtigkeit und Vergänglichkeit. In den Werken

⁵⁵ Vgl. Frankfurter 1997, S. 12

⁵⁶ Der Begriff stammt aus dem italienischen und bedeutet Helldunkel.

⁵⁷ Vgl. Brinckmann 2014, S. 96

Rembrandt van Rijns überträgt sich diese auch auf die menschliche Existenz.⁵⁸ In den im Chiaroscuro dargestellten Situationen lösen äußere Vorgänge in der Regel seelische und körperliche Bewegungen wie Schmerz, Zorn oder Trauer aus, meist als Folge des Aufeinandertreffens von Passion und Martyrium. Das Pathos entsprechend übertriebener menschlicher Gebärden wird abgelöst durch das überpersönliche Agieren von stilisiertem Licht und Finsternis. Licht kann dabei auch stellvertretend für das Wirken Gottes stehen.⁵⁹ Das ihm entgegengesetzte Dunkel wirkt in jeder Form der Chiaroscuromalerei aufgrund seiner substantiellen Beschaffenheit als Bildfarbe aus sich selbst handlungsfähig, auch da, wo es auf die Funktion eines passiv scheinenden Dunkelgrundes reduziert wird. Das unterscheidet den Chiaroscuro von Abbildungen natürlicher Lichtverhältnisse, unter denen Schatten bloß die völlig passiv auftretende Abwesenheit von Licht sind.⁶⁰ Diese spezielle Form der Malerei trat ursprünglich im 14. Jahrhundert auf, wurde aber erst von Michelangelo Merisi da Caravaggio in der italienischen Spätrenaissance bewusst zu einem bestimmten Zweck eingesetzt⁶¹. Zu dieser Zeit herrschte in der Kunst der Manierismus vor, also die Annahme, dass Schönheit auf logischen wissenschaftlichen Prinzipien basiert. Neue Entdeckungen der Forschung führten allerdings zu der Erkenntnis komplexerer Harmonien als vorgesehen und der Tatsache, dass der Mensch nicht im Zentrum des Universums steht. Als Folge drückten sich in den Gemälden seelische Zerrissenheit und Melancholie aus.⁶² Im 19. Jahrhundert verschwand der Chiaroscuro allmählich⁶³. Die Idee einer natürlichen und freien Belichtung, die Bildinhalte nicht mehr wertete, setzte sich zunehmend durch. Besonders im französischen Impressionismus wurden kontextfreie Motive wie die Natur oder unbiographische Porträts bevorzugt.⁶⁴ Im Noir hingegen, besonders in der klassischen Schwarzen Serie,

⁵⁸ Vgl. Prater 1992, S. 156

⁵⁹ Vgl. Ebd., S. 20

⁶⁰ Vgl. Ebd., S. 39

⁶¹ Vgl. Ebd., S. 22

⁶² Vgl. Eco 2012, S. 214-216

⁶³ Vgl. Prater 1992, S. 22

⁶⁴ Vgl. Ebd., S. 30-31

kamen Chiaroscuroeffekte wieder vermehrt zum Einsatz⁶⁵. Speziell Orson Welles setzte in seinen Werken, wie etwa *THE LADY FROM SHANGHAI*⁶⁶, auf kalkulierte Schattenwirkung⁶⁷. Wie ein entsprechender Chiaroscuro in den Bewegtbildmedien des Noir funktioniert, wird im Kapitel 3.1 dieser Bachelorarbeit ausführlich behandelt.

Die direkten bildlichen Vorläufer des expressionistischen Films fanden sich allerdings in der expressionistischen Malerei, die ab dem ersten Jahrzehnt des zwanzigsten Jahrhunderts praktiziert wurde. Sie stellte eine deutliche Abkehr von traditionellen Malern dar, die versuchten, objektive Wirklichkeit darzustellen, denn die Expressionisten brachten das neue Element einer inneren Realität des Künstlers ein.⁶⁸ Zudem verstanden sie sich als deutsche Bewegung und wollten den zuvor vorherrschenden, aus Frankreich stammenden Impressionismus nicht imitieren⁶⁹. Als avantgardistische Kunstform war der Expressionismus, ähnlich wie der Kubismus oder Surrealismus, bestrebt, Bilder nicht zum Vergnügen der Betrachter zu schaffen⁷⁰. Stattdessen sollten sie ungeschönt die eigentliche, nur subjektiv erfahrbare Welt zeigen. Diese Welt empfanden sie als grausam und abstoßend, dem Menschen nicht Zufriedenheit und Glück bringend, sondern Elend und Leid.⁷¹ Die dabei zur Schau gestellte Hässlichkeit war zugleich als Kritik an sozialen Verhältnissen zu verstehen. Systematisch wurden zerstörte oder entstellte Gesichter gemalt, die den moralischen Verfall der bürgerlichen Gesellschaft widerspiegeln.⁷² Die von der Vorahnung kommender Schrecken erfüllten Expressionisten thematisierten die Zivilisation ihrer Zeit, die stolz war auf ihre technischen Fortschritte und im Ersten Weltkrieg endete⁷³. Um Motive zu

⁶⁵ Vgl. Sellmann 2005, S. 51

⁶⁶ *THE LADY FROM SHANGHAI*. R.: Orson Welles. USA 1947

⁶⁷ Vgl. Tuska 1984, S. 158

⁶⁸ Vgl. Frankfurter 1997, S. 21

⁶⁹ Vgl. Elger 1994, S. 10

⁷⁰ Vgl. Eco 2012, S. 415

⁷¹ Vgl. Frankfurter 1997, S. 22

⁷² Vgl. Eco 2007, S. 368

⁷³ Vgl. Frankfurter 1997, S. 27

finden setzten sie sich bewusst den Eindrücken anonymer Großstädte und ihres Nachtlebens aus⁷⁴. Allerdings war der Expressionismus kein einheitlicher, von typischen Merkmalen geprägter Stil. Dies lag nicht nur an den formalen Unterschieden zwischen Malerei, Literatur und Film, sondern auch an der Bewegung an sich⁷⁵. Expressionismus definiert sich eher als Ausdruck des Lebensgefühls einer jungen Generation und der Ablehnung bestehender Strukturen⁷⁶. Dieses prägte die Werke einer Reihe individueller, meist nicht durch ein Programm verbundener Künstlerpersönlichkeiten, von denen viele im Rheinland lebten⁷⁷. Allerdings bildeten sich zwei bedeutende Untergruppen heraus, *Die Brücke* und *Der Blaue Reiter*. Erstere war eine Vereinigung gemeinsam arbeitender und zeitweise auch gemeinsam lebender Künstler in Dresden. *Der Blaue Reiter* hingegen war kein von den Malern selbst gewählter Gruppenname, sondern der Titel eines 1912 erschienen Almanachs, der die Werke verschiedener süddeutscher Expressionisten gesammelt zeigte. Der entscheidendste Unterschied zwischen den beiden Untergruppen war, dass die hinter *Der Blaue Reiter* Stehenden ihr Handeln und ihre künstlerischen Ziele in diversen umfangreichen Schriften und Manuskripten reflektierten, während sich die an *Die Brücke* beteiligten bemühten, ihre visuellen Eindrücke möglichst unmittelbar bildlich festzuhalten.⁷⁸ Sie verfügten lediglich über ein aus zwei Sätzen bestehendes, 1906 in Holz geschnittenes Programm⁷⁹:

„Mit dem Glauben an Entwicklung, an eine Generation der Schaffenden wie der Genießenden, rufen wir alle Jugend zusammen, und als Jugend, die die Zukunft trägt, wollen wir uns Arm- und Lebensfreiheit verschaffen gegenüber den wohlangesessenen älteren Kräften. Jeder gehört zu uns,

⁷⁴ Vgl. Elger 1994, S. 20

⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 8

⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 9

⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 189

⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 11

⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 16

*der unmittelbar und unverfälscht das wiedergibt, was ihn zum Schaffen drängt.*⁸⁰

Die nach dem Ersten Weltkrieg im Expressionismus tätigen Künstler wandten sich überwiegend von den Konflikten des Individuums ab und betrachteten den Menschen mehr in seiner Funktion als ein gesellschaftliches Wesen und als Opfer politischer Intrigen⁸¹.

Der deutsche Einfluss auf die Schwarze Serie beschränkte sich allerdings nicht allein auf die visuelle Gestaltung. Auch inhaltlich ähneln viele Film Noirs ihren expressionistischen Vorgängern. Die ursprüngliche Idee der tragischen Geschichte, wie sie im Film Noir zur Ausprägung kommt, stammt bereits aus der Antike und wurde seitdem, unter anderem im Theater des elisabethanischen Englands, auf verschiedene Weise umgesetzt⁸². Im Kino der Weimarer Republik nahm sie jedoch eine Form an, die sehr konkrete Ähnlichkeit zum folgenden Film Noir aufwies. Einige Quellen gehen so weit, entsprechende Produktionen dieser Zeit bereits als vollwertige Film Noirs anzusehen⁸³. Die Thematiken des expressionistischen Films spiegelten die außergewöhnliche Atmosphäre wider, die nach dem Ersten Weltkrieg in Deutschland vorherrschte⁸⁴. Obwohl die Künste blühten, waren die wirtschaftlichen, sozialen und politischen Realitäten chaotisch⁸⁵. Ein Mangel an Zensur ermöglichte es Filmschaffenden, diese Missstände vergleichsweise offen zu behandeln. Die Kontrolle der Medien in der Weimarer Republik war zu ihrer Zeit die toleranteste in ganz Europa und viele dort gedrehte Filme konnten in Frankreich, Großbritannien und den USA nicht oder nur in gekürzter Form gezeigt werden.⁸⁶ So stellte beispielsweise der Film M⁸⁷, zu dem im

⁸⁰ Elger 1994, S. 20

⁸¹ Vgl. Ebd., S. 211

⁸² Vgl. Dürgnat 1970, S. 37

⁸³ Vgl. ebd., S. 39

⁸⁴ Vgl. Duhamel in: Borde/Chaumeton 2002, S. xxiv

⁸⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 107

⁸⁶ Vgl. Ebd., S. 110

⁸⁷ M. R.: Fritz Lang. D 1931

amerikanischen Film Noir später ein Remake⁸⁸ gedreht wurde, eine authentische Beschreibung des deutschen kriminellen Milieus der 1930er Jahre dar⁸⁹. Ein weiteres exemplarisches Werk, das deutliche Parallelen zur späteren Schwarzen Serie aufweist und teilweise schon als zu ihr gehörig angesehen wird⁹⁰, ist DR. MABUSE, DER SPIELER⁹¹. Der Film und einige seiner direkten Fortsetzungen befassen sich mit moralischem Verfall und Gesetzlosigkeit in Form von Orgien, Kinderprostitution und Spielsucht. Dabei tritt die Figur des genialen Schwerverbrechers Dr. Mabuse als Personifikation einer in Folge der unüberschaubaren Wirtschaftslage gedeihenden, vom Verbrechen beherrschten Parallelgesellschaft auf.⁹²



Abbildung 4: Darstellung eines illegalen Spielclubs der Weimarer Republik in DR. MABUSE, DER SPIELER. Mit Hilfe einer komplexen Apparatur ist es möglich, den Spieltisch inklusive des Croupiers abzusenken und ihn durch eine Bühne samt Tänzerin zu ersetzen, um so die darauf stattfindenden verbotenen Aktivitäten im Fall einer polizeilichen Durchsuchung zu verbergen.

⁸⁸ M. R.: Joseph Losey. USA 192

⁸⁹ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 21

⁹⁰ Vgl. Grob 2002, S. 24

⁹¹ DR. MABUSE, DER SPIELER – EIN BILD DER ZEIT. R.: Fritz Lang. D 1922

⁹² Vgl. Tuska 1984, S. 113

Ein weiterer entscheidender und aus dem deutschsprachigen Raum stammender Einfluss auf den Film Noir, der sich bereits auf die früheren Produktionen der Weimarer Republik auswirkte, war die Psychoanalyse. Filme beider Epochen setzten sich sowohl explizit als auch implizit mit psychologischen Problematiken auseinander⁹³. In Werken wie *CONFLICT*⁹⁴ oder *DR. MABUSE, DER SPIELER* (Dr. Mabuse ist neben seinen kriminellen Aktivitäten als praktizierender Psychoanalytiker tätig) sind Psychologen und deren Einfluss auf ihre Patienten expliziter Bestandteil der Handlung. Im umgekehrten Fall spielen psychische Faktoren und Störungen, die für den Zuschauer nicht komplett begründet werden eine Rolle in *M, WHITE HEAT*⁹⁵ und vergleichbaren Filmen. Insbesondere bei solchen implizit psychologischen Handlungen geraten die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Wahn oft ins Schwimmen⁹⁶. Der amerikanischen Schwarzen Serie ging die Hauptwelle der Popularisierung dynamischer, also an menschlichen Trieben und Beweggründen interessierter Psychologie in den USA unmittelbar voraus. Während des Zweiten Weltkrieges durchgeführte Tests hatten ergeben, dass sich unter den Rekruten der U.S. Army ein signifikanter Prozentsatz an Psychopathen und Neuropathen befand. Als die Soldaten nach dem Ende der Kampfhandlungen in ihre Heimat zurückkehrten, stieg die Zahl der Einweisungen in Psychiatrien beträchtlich. Daraufhin fanden geistige Erkrankungen in der Öffentlichkeit wesentlich mehr Beachtung als vor dem Krieg. Dieses wachsende Interesse an Psychologie wirkte sich auch auf die Filmindustrie aus. Nach 1939 fanden sich die Namen vieler Hollywoodproduzenten auf der Abonnentenliste des Fachjournals *The Psychoanalytical Review*.⁹⁷ Ein psychologisches Verständnis menschlichen Verhaltens, das nicht länger auf herkömmlichen Vorstellungen von Gut und Böse

⁹³ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 18-19

⁹⁴ *CONFLICT*. R.: Curtis Bernhardt. USA 1945

⁹⁵ *WHITE HEAT*. R.: Raoul Walsh. USA 1949

⁹⁶ Vgl. Grob 2002, S. 47

⁹⁷ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 18

basierte, verstand Kriminalität als Folge versteckter selbstzerstörerischer Tendenzen oder Schuldkomplexe. Daraus resultierten letztendlich die hintergründigen Handlungen des Film Noir.⁹⁸

The hard-boiled-tradition

Die unmittelbare inhaltliche Quelle des Film Noir waren die amerikanischen oder englischen hard-boiled-Detektivromane⁹⁹. Sie stellten eine neue Art von Kriminalliteratur dar, deren abgebrühte Protagonisten sie von allem in der amerikanischen Belletristik zuvor dagewesenen abhoben¹⁰⁰. Dabei erschienen die einflussreichsten hard-boiled-Erzählungen in den späten 1920er und frühen 1930er Jahren¹⁰¹. Ihre Autoren hatten ihre Laufbahnen als Journalisten oder für trivialliterarische Zeitschriftenmagazine tätige Schreiber begonnen¹⁰². Zu ihnen zählten James M. Cain, Cornell Woolrich, Raymond Chandler und Dashiell Hammet¹⁰³. Hammet war sogar selbst als Privatdetektiv tätig gewesen und betonte diese Berufserfahrung, um seinem Werk besondere Glaubwürdigkeit zu verleihen¹⁰⁴. Trotz ihrer schriftstellerisch vergleichsweise anspruchslosen Ursprünge orientierte sich die Arbeit dieser Autoren an der Schreibweise von Francis Scott Key Fitzgerald, also an der als gehoben angesehenen Literatur ihrer Zeit. Sie verfolgten entsprechend künstlerische Ambitionen, was den Stil ihrer Erzählungen stark beeinflusste.¹⁰⁵ Dennoch erschien ein Großteil der zur hard-boiled-Tradition gehörigen Geschichten zunächst seriell in dem Pulp-Magazin *The Black Mask*. Die Bezeichnung Pulp bezieht sich in diesem Zusammenhang auf das günstig produzierte Holzbrei-Papier, auf dem viele billige Heftromane zu jener

⁹⁸ Vgl. Borde/Chaumeton 2002 S. 19

⁹⁹ Vgl. Ebd. S. 15

¹⁰⁰ Vgl. Schrader 1972, S. 56

¹⁰¹ Vgl. Tuska 1984, S. 62

¹⁰² Vgl. Schrader 1972, S. 56

¹⁰³ Vgl. Biesen 2005, S. 1

¹⁰⁴ Vgl. Tuska 1984, S. 48

¹⁰⁵ Vgl. Irwin 2006, S. xii

Zeit gedruckt wurden. Die Karriere von Autoren wie Hammet war untrennbar mit *The Black Mask* verbunden. Gegründet wurde das Magazin im Jahr 1920 von Henry Louis Mencken und George Jean Nathan um *The Smart Set* zu finanzieren, eine weitere Literaturzeitschrift, an der sie beteiligt waren.¹⁰⁶ Charakteristisch für die in *The Black Mask* publizierten Erzählungen war eine deutliche Schilderung der Zeit und des Milieus, in denen sie angesiedelt waren. Beschrieben wurde eine harte Welt voll Verlangen, Gier, Gewalt und heruntergekommenen Kneipen. Die Verbindung dieser abgebrühten Weltanschauung mit einer verhältnismäßig realistischen Darstellung des Großstadtlebens war für den Erfolg der hard-boiled-Romane verantwortlich.¹⁰⁷ Häufig basierten die geschilderten Verbrechen auf realen Fällen. Im Gegensatz zu den Detektivgeschichten klassischer Autoren wie Edgar Allen Poe oder Arthur Conan Doyle waren die Handlungen meist nicht im Milieu der höheren Gesellschaftsschichten angesiedelt, sondern im alltäglichen Stadtleben der gewöhnlichen Bevölkerung.¹⁰⁸ Häufig wurde der Konflikt des im zwanzigsten Jahrhunderts arbeitenden Amerikaners thematisiert, der versuchte, als sein eigener Vorgesetzter selbstständig zu bleiben, aber Probleme damit hatte, zugleich persönliche Beziehungen zu führen und die Kontrolle über sein Leben zu behalten. Dieser Konflikt nahm abhängig vom jeweiligen Autor verschiedene Ausprägungen an, führte aber meist zu negativen, zerstörerischen Resultaten.¹⁰⁹ Auch das Motiv bedrohlicher Frauen in der Nacht spielte regelmäßig eine Rolle¹¹⁰. Trotz ihres Einflusses auf das hard-boiled-Genre und den darauf aufbauenden Film Noir fanden die für *The Black Mask* schreibenden Autoren, mit Ausnahme von Hammet und Chandler, in der späteren Fachliteratur nur wenig Beachtung¹¹¹.

¹⁰⁶ Vgl. Tuska 1984, S. 47

¹⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 62

¹⁰⁸ Vgl. Sellmann 2001, S. 29

¹⁰⁹ Vgl. Irwin 2006, S. xi

¹¹⁰ Vgl. Tuska 1984, S. 60

¹¹¹ Vgl. Ebd., S. 56

Schon vor dem Aufkommen der Schwarzen Serie gab es einige Bestrebungen, hard-boiled-Romane zu verfilmen. Beispielsweise Hammets RED HARVEST¹¹² sollte zunächst von Paramount umgesetzt werden, was aber scheiterte, da man die Handlung als zu kompliziert und zu gewalttätig erachtete. Auch THE DAIN CURSE¹¹³ galt lange Zeit als unverfilmbar. 1931 kam es zu einer ersten Adaption¹¹⁴ des Romans THE MALTESE FALCON¹¹⁵, die jedoch wenig mit ihrer Vorlage gemein hatte. Stilistisch blieb der Film ein konventioneller Kriminalfilm mit einigen Suspense-Elementen.¹¹⁶ Der Detektiv war noch ein reiner Sympathieträger, der allein mit einer Handvoll Schurken fertig wurde¹¹⁷. Das Publikum und die Kritiker wollten vom Verbrechen amüsiert und nicht aufgeschreckt werden¹¹⁸.

Erst die Auswirkungen des Zweiten Weltkrieges ermöglichten werkgetreue hard-boiled-Verfilmungen. Nachdem THE MALTESE FALCON 1941 eine dem Roman wesentlich nähere Neuadaption erhielt, die den Film Noir einläutete, wurden in den Folgejahren viele Erzählungen des *The Black Mask* Magazins von Hollywoodstudios umgesetzt.¹¹⁹ Obwohl nicht alle Film Noirs direkt auf hard-boiled-Literatur basieren oder von Privatdetektiven handeln, ist die komplette Schwarze Serie vom ihrem Einfluss geprägt¹²⁰.

¹¹² RED HARVEST. Autor: Dashiell Hammet 1927-1928

¹¹³ THE DAIN CURSE. Autor: Hammet 1929

¹¹⁴ THE MALTESE FALCON. R.: Roy Del Ruth. USA 1931

¹¹⁵ THE MALTESE FALCON. Autor: Hammet 1930

¹¹⁶ Vgl. Seesslen 1998, S. 121

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 127

¹¹⁸ Vgl. ebd., S. 133

¹¹⁹ Vgl. ebd., S. 131

¹²⁰ Vgl. Durnat 1970, S. 39

2.2 Entwicklung des Film Noir

Der Noir durchlief während seiner Kernperiode im Film Noir zwischen 1941 und 1958 einen Wandlungsprozess. Spätere Produktionen wie *TOUCH OF EVIL* unterschieden sich drastisch von Frühwerken wie *THE MALTESE FALCON*. Schraders Verständnis der Schwarzen Serie folgend lässt sich dieser Prozess in drei wesentliche Abschnitte einteilen, deren jeweilige Zeiträume sich in den Übergangsphasen überschneiden¹²¹:

1941 – 1946: the wartime period

1945 – 1949: the post-war realistic period

1949 – 1953: the period of psychotic action and suicidal impulse

In den Folgejahren bis 1958 erschienen nach wie vor Film Noirs, doch zwischen 1941 und 1953 enthielt laut Schrader so gut wie jeder in Hollywood gedrehte dramatische Film einige Noir Elemente¹²².

the wartime period

Die noch während des Zweiten Weltkrieges produzierten Filme repräsentieren die expressionistischste, stilistisch schwärzeste Phase des Film Noir. Darunter fallen Werke wie *DOUBLE INDEMNITY*¹²³, *PHANTOM LADY*¹²⁴ oder *MURDER, MY SWEET*^{125, 126}. Letzterer wurde vor allem aufgrund seiner besonderen Stimmung als reiner Studiofilm, der dennoch aussieht, als wäre er draußen gedreht worden, ein großer Erfolg¹²⁷. Nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich waren diese

¹²¹ Vgl. Schrader 1974, S. 58-59

¹²² Vgl. Ebd., S. 53

¹²³ *DOUBLE INDEMNITY*. R.: Billy Wilder. USA 1944

¹²⁴ *PHANTOM LADY*. R.: Robert Siodmak. USA 1944

¹²⁵ *MURDER, MY SWEET*. R.: Edward Dmytryk. USA 1944

¹²⁶ Vgl. Biesen 2005, S. 2

¹²⁷ Seesslen 1998, S. 134

ersten wirklichen Film Noirs weniger frei als ihre Nachfolger. Obwohl die Beteiligung der USA am Zweiten Weltkrieg dort realistischere und drastischere Produktionen ermöglicht hatte, waren die wesentlich umfassenderen Freiheiten, die sein Ende später bewirkte, noch nicht gegeben. Paradoxerweise trug gerade diese Zensur zur verworrenen Atmosphäre der Filme bei: Die Einschränkung des Gezeigten und der offenen Sexualität überließ die genaue Ausprägung des Implizierten der Vorstellung des Zuschauers¹²⁸.

Der Übergang des Film Noir von einer Randerscheinung zur dominanten Bewegung in Hollywood vollzog sich nicht plötzlich, sondern fließend, zunächst auf der Ebene des B-Films. So war auch *THE MALTESE FALCON* ein mit geringem Budget umgesetzter Film, dessen Regisseur, ebenso wie die Darsteller, erst durch seinen großen Erfolg bekannt wurde.¹²⁹ Der Begriff des B-Films stammt dabei ursprünglich aus den 1930er Jahren. Um während der großen Depression Menschen zum Besuch der Kinos zu bewegen, zeigten viele von diesen zwei Filme zum Preis von einem: einen aufwändig produzierten A-Film und im Anschluss einen deutlich weniger aufwändigen B- oder program-Film.¹³⁰ Als das Resultat einer Bewegung mit dem Ziel, das Marktmonopol der wenigen dominanten Hollywoodstudios zu durchbrechen, trat 1940 ein Erlass in Kraft, der dafür sorgte, dass alle Filme, inklusive der B-Filme, den Kinovorführern unter individuellen preislichen Bedingungen verkauft werden konnten. Der B-Film wurde somit konkurrenzfähig.¹³¹ Für die Entwicklung des Film Noir war dieser Umstand ausschlaggebend, denn er ermöglichte Filmschaffenden ein unabhängiges Ausleben ihrer kreativen Freiheit¹³². In den Folgejahren kam es zu vielen technischen und stilistischen Innovationen. Die in der B-Film Branche tätigen Filmschaffenden verfügten nur über begrenzte Ressourcen und waren daher gezwungen, für das Verständnis der Handlungen relevante Informationen mithilfe filmischer Tricks zu

¹²⁸ Vgl. Borde/Chaumeton 2002 S. 17

¹²⁹ Vgl. Seesslen 1998, S. 128

¹³⁰ Vgl. Naremore 2008, S. 140

¹³¹ Vgl. Martin 2000, S. 12

¹³² Vgl. Ebd., S. 13

vermitteln, wobei sich unter anderem viele der visuellen Charakteristika des Film Noir herausbildeten. Sie waren bestrebt, die geringen an ihre Werke gesetzten Erwartungen hinsichtlich Produktion, Stil und Inhalt zu unterminieren.¹³³ Zu diesem Zweck verwendeten sie gezielt stilisierte Choreographien und Dialoge, mit denen sie sich bewusst an den unglaublich überzeichneten Inhalten der Pulp-Romane orientierten, die ihnen häufig als literarische Vorlage dienten. Diese Strategie griff auch Quentin Tarantino 1992 rückwirkend mit *RESERVOIR DOGS*¹³⁴ auf, um eine entsprechende Noir-Stimmung zu erzeugen.¹³⁵ Die Schwarze Serie blieb nicht auf den B-Film beschränkt. Aufgrund ihres großen Erfolges wurden bereits während des Zweiten Weltkrieges und darüber hinaus zahlreiche entsprechende A-Filme produziert. Allerdings übernahmen diese die Techniken und Motive ihrer low-budget-Gegenstücke.¹³⁶

Obwohl die Filme der Schwarzen Serie erst nach Kriegsende in der französischen Filmkritik formell als Bewegung anerkannt wurden, verstand man sie in Amerika bereits zuvor als neuen Trend. Es bildeten sich verschiedene alternierende Bezeichnungen heraus. So war beispielsweise vom „red meat cycle“¹³⁷ die Rede.¹³⁸

the post-war realistic period

Der Begriff des Film Noir als Bezeichnung für die neue Welle düsterer Kriminalfilme fand erstmals in der Übergangsphase zwischen den Filmen der Kriegsjahre und der realistischen Periode der Nachkriegszeit Verwendung¹³⁹: Der europäische Filmkritiker Nino Frank verfasste im Jahr 1946 den Artikel *A NEW KIND OF*

¹³³ Vgl. Martin 2000, S. 14

¹³⁴ *RESERVOIR DOGS*. R.: Quentin Tarantino. USA 1992

¹³⁵ Vgl. Silver 1996, S. 335

¹³⁶ Vgl. Martin 2000, S. 14

¹³⁷ Biesen 2005, S. 2

¹³⁸ Vgl. Biesen 2005, S. 2

¹³⁹ Vgl. Naremore in: Borde/Chaumeton 2002, S. ix

POLICE DRAMA: THE CRIMINAL ADVENTURE¹⁴⁰, der in einem sozialistischen französischen Filmjournal namens L'ÉCRAN FRANÇAIS erschien. Darin sprach er von einer neuen Art von Detektivfilm, die nichts mehr mit gewöhnlichen Polizeidramen zu tun habe und wahrhaftig *Film Noir* genannt werden könne¹⁴¹. Dass dieses Verständnis der Schwarzen Serie als neuartige, zusammengehörige Bewegung sich in Frankreich herausbildete (und nicht in Amerika) hängt mit der französischen Filmkultur zusammen. Anders als in den USA betrachtete man Filme dort weniger als kommerzielle Unterhaltung, sondern eher als Kunstform. Als solche wurden sie in diversen Journalen und Ciné Clubs gezielt analysiert. Hinzu kam, dass Frankreich zwischen 1940 und 1944 von deutschen Truppen besetzt und daher von ausländischen Filmproduktionen abgeschnitten gewesen war. Nach Ende der Okkupation kam das französische Publikum mit sämtlichen in der Zwischenzeit in Amerika entstandenen kulturellen Einflüssen auf einmal in Kontakt. Die jüngeren Generationen fühlten sich dabei insbesondere von Jazz Musik und dem Ambiente des Film Noir angezogen. Autoren wie Chandler und Hammet fanden bei den literarischen Intellektuellen Frankreichs viel Zuspruch, da sich deren Weltanschauung mit ihren existentialistischen Vorstellungen deckte.¹⁴²

In den Hollywoodfilmen der Nachkriegszeit definierten die Filmschaffenden den Noir-Realismus neu. Sie wurden flexibler bei der Wahl der Drehorte und der Beleuchtung.¹⁴³ Der Film KISS OF DEATH wurde sogar damit beworben, dass man jede seiner Szenen an dem Ort gedreht hatte, an dem sie in der Handlung tatsächlich spielte¹⁴⁴. Es stand mehr Budget zur Verfügung und die Dreharbeiten wurden nicht mehr von kriegsbezogenen Engpässen beeinträchtigt. Die auf den Zweiten Weltkrieg folgende desillusionierte Stimmung lockerte die Zensur weiter auf und machte eine noch explizitere Darstellung anstößiger Inhalte möglich.

¹⁴⁰ Originaltitel: *Un Nouveau Genre „policier“: l'aventure criminelle*

¹⁴¹ Vgl. Frank in: Simpson/Utterson/Shepherdson 2004, S. 139

¹⁴² Vgl. Naremore in: Borde/Chaumeton 2002, S. ix

¹⁴³ Vgl. Biesen 2005, S. 3

¹⁴⁴ Schrader 1972, S. 55

the period of psychotic action and suicidal impulse

In den Film Noirs der späten 1940er und frühen 1950er Jahre wurden die Charaktere zunehmend zu geisteskranken Antihelden. Psychotische Mörder hatten in den früheren Filmen bereits eine Randerscheinung dargestellt. Nun jedoch erfüllten sie die Funktion aktiver Protagonisten. Die Filme wurden in dem vollen Bewusstsein gedreht, am Ende einer langen Reihe immer fatalistischerer Filme zu stehen und versuchten nicht, davon abzuweichen.¹⁴⁵ Viele dieser Produktionen stellten keine direkten hard-boiled-Adaptionen mehr dar. Sie waren noch manischer und neurotischer als selbst die von Zynismus geprägten Arbeiten von Autoren wie Chandler.¹⁴⁶ Ab Beginn der 1950er Jahre erschienen immer weniger Film Noirs und ihre Qualität nahm zum Teil deutlich ab¹⁴⁷. Erneut handelte es sich bei den meisten erscheinenden Werken der Schwarzen Serie um B-Filme. Viele in dieser Zeit tätige Regisseure wie Raoul Walsh oder Nicholas Ray neigten in besonders starkem Maße zu psychoanalytischen Inhalten.¹⁴⁸ Die Vorliebe für faszinierend böse Protagonisten wurde in Noir-Fantasien wie *GUN CRAZY*¹⁴⁹ umfassend ausgelebt¹⁵⁰. Ein besonders exemplarischer Film ist dabei *WHITE HEAT*. Er handelt von einem Gangster am Rande des Wahnsinns, der schließlich endgültig den Verstand verliert. Daraufhin betrügt, stiehlt und tötet er völlig hemmungslos und vernichtet sich letztendlich bereitwillig selbst.¹⁵¹ Schrader sieht in dieser dritten Phase den besten und charakteristischsten Teil der Schwarzen Serie.¹⁵²

¹⁴⁵ Vgl. Schrader 1972, S. 59

¹⁴⁶ Vgl. Ebd., S. 56

¹⁴⁷ Vgl. Sellmann 2001, S. 49

¹⁴⁸ Vgl. Schrader 1972, S. 59

¹⁴⁹ *GUN CRAZY*. R.: Joseph A. Lewis. USA 1950

¹⁵⁰ Vgl. Grob 2002, S. 49

¹⁵¹ Vgl. Ebd., S. 47-48

¹⁵² Vgl. Schrader 1972, S. 59

Der Film Noir nach 1953

Nach 1953 erschienen nicht mehr viele Film Noirs. Der subversive Ton der Schwarzen Serie war zur Normalität geworden und das Publikum begann, sich anderen Stoffen zuzuwenden¹⁵³. Der populärste Noir Charakter dieser letzten Jahre bis 1958 war der Privatdetektiv Mike Hammer. Mike Hammer war rücksichtslos gewalttätig. Mit Hass und Vorurteilen sprach die Romanvorlage von Mickey Spillane die rassistischen und faschistoiden Züge des amerikanischen Mittelstandes an. Unter den verschiedenen Mike Hammer Adaptionen hob sich KISS ME DEADLY¹⁵⁴ deutlich ab. Der Zustand der Gesellschaft, in der Gewalt das einzig verbliebene Kommunikationsmittel zu sein scheint, wurde darin entgegen der Vorlage als das eigentlich entsetzliche präsentiert.¹⁵⁵ Letztendlich endet die Suche des brutalen Detektivs mit der metaphorischen Apokalypse in Gestalt einer detonierenden Atombombe¹⁵⁶. Das unmenschliche Vorgehen des Protagonisten verliert im Angesicht der nuklearen Vernichtung jegliche Bedeutung. KISS ME DEADLY spiegelt somit die in den ausgehenden 1950er Jahren zunehmenden Ängste der amerikanischen Öffentlichkeit vor einem Atomkrieg wider.¹⁵⁷ Mit den Mike Hammer Filmen hatte die Schwarze Serie einen Punkt erreicht, an dem sie eigentlich nur noch in die Parodie umschlagen konnte¹⁵⁸. TOUCH OF EVIL schließlich wird allgemein als letzter Höhepunkt und zugleich Schlusspunkt des Film Noir angesehen¹⁵⁹. Im Gegensatz dazu begreifen Borde und Chaumeton bereits den Zeitraum von 1949 bis 1950 als Periode der *Transformation* des Noir¹⁶⁰. Diesem Verständnis folgend, so Sellmann, seien alle von Noir-Merkmalen geprägten Filme nach 1950 bereits zum modernen beziehungsweise Neo Noir zu zählen¹⁶¹.

¹⁵³ Vgl. Sellmann 2001, S. 50

¹⁵⁴ KISS ME DEADLY. R.: Robert Aldrich. USA 1955

¹⁵⁵ Vgl. Seesslen 1998, S. 141

¹⁵⁶ Vgl. Sellmann 2001, S. 49

¹⁵⁷ Vgl. Schrader 1972, S. 61

¹⁵⁸ Vgl. Seesslen 1998, S. 142

¹⁵⁹ Vgl. Sellmann 2001, S. 49

¹⁶⁰ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 83

¹⁶¹ Vgl. Sellmann 2001, S. 50

2.3 Neo Noir

Der Noir-Zyklus der 1940er und 1950er Jahre wurde nie formell abgeschlossen¹⁶². Nach 1958 setzte sich der Farbfilm jedoch immer mehr durch, was der Produktion schwarzweißer Film Noirs in ihrer klassischen Form entgegenwirkte. Zudem gewann in Hollywood ein breiteres Bildformat an Beliebtheit, das sich mit der von vielen Werken der Schwarzen Serie erzeugten klaustrophobischen Wirkung nicht ergänzte.¹⁶³ Produziert wurden darin bevorzugt farbenfrohe Musicals wie *SOUTH PACIFIC*¹⁶⁴ oder hochbudgetierte Abenteuerfilme wie *EL CID*¹⁶⁵. Hinzu kam, dass zwischen 1949 und 1954 etwa 3000 kleinere Kinos in den amerikanischen Innenstädten geschlossen wurden, in denen B-Filme liefen, unter anderem also viele Film Noirs. Der Grund waren ihre rapide sinkenden Besucherzahlen. Immer mehr Amerikaner der Mittelklasse konnten sich eigene Fahrzeuge leisten und zogen aus den Stadtzentren in die Vororte.¹⁶⁶ Indes wuchs in der amerikanischen Bevölkerung die Angst vor dem sich ausbreitenden Kommunismus und einer kommunistischen Unterwanderung ihres Landes. Das seit den 1930er Jahren bestehende Komitee für unamerikanische Umtriebe¹⁶⁷ gewann immer mehr an politischem Einfluss und wurde schließlich so bedeutend, dass die amerikanische Filmindustrie gezwungen war, zu ihrer Vorkriegsrolle zurückzukehren. Den Pessimismus des Film Noir ersetzten Optimismus und Bejahung. Vorherrschende soziale Bedingungen in Frage zu stellen wurde als radikal oder sogar revolutionär angesehen. Die von den Filmschaffenden der Schwarzen Serie in

¹⁶² Vgl. Silver 1996, S. 331

¹⁶³ Vgl. Sellman 2001, S. 49-50

¹⁶⁴ *SOUTH PACIFIC*. R.: Joshua Logan. USA 1958

¹⁶⁵ *EL CID*. R.: Anthony Mann. USA 1961

¹⁶⁶ Vgl. Martin 2000, S. 17-18

¹⁶⁷ Gemeint ist das House Un-American Activities Committee, häufig abgekürzt als HUAC.

ihrem Werk vertretenen Ansichten verurteilte das neue politische Klima als un-amerikanisch.¹⁶⁸ Das Publikum wünschte sich eine weniger kritische, bürgerlichere Sicht auf sich selbst¹⁶⁹.

Allerdings ist das Ende des ursprünglichen Film Noir rückblickend nicht mit dem Ende von Noir im Allgemeinen gleichzusetzen. Nach 1958 war Noir nicht mehr repräsentativ für die gesamte amerikanische Filmlandschaft und bisher wurde er das auch nicht wieder.¹⁷⁰ Nichtsdestotrotz erschienen auch in späteren Jahren von seinem Einfluss geprägte Werke, sowohl in den U.S.A. als auch darüber hinaus. Die Schwarze Serie hatte im Ausland einige Resonanz gefunden und wirkte sich entsprechend auf das Wirken dortiger Filmschaffender aus. Für sämtliche später erschienenen Noirs setzte sich ab den 1970er Jahren, unabhängig von Produktionsland und Medium, die Bezeichnung Neo Noir durch¹⁷¹. 1959 begann zunächst die Zeit der großen Hommages an den klassischen Film Noir. Filme wie *TIREZ SUR LE PIANISTE*¹⁷² oder *LE SAMOURAI*¹⁷³ verstanden sich als Würdigungen seiner bedeutenden Werke.¹⁷⁴ Im französischen Kino herrschte währenddessen die *Nouvelle Vague*¹⁷⁵ vor, eine Bewegung avantgardistischer Regisseure und Drehbuchautoren, die sich gegen den Dreh konservativer, auf Einnahmen ausgerichteter Filme wandte¹⁷⁶. Sie empfanden die Mischung aus hartgesottenem Realismus, kühler Genretechnik und desillusionierter Stimmung der Schwarzen Serie als befreiend¹⁷⁷. Neben dem Aufkommen des B-Film Sektors in den 1940er Jahren und den damit einhergehenden filmischen Experimenten sowie seinem Wiederaufleben in den 1980er und 1990er Jahren, das im Folgenden noch thematisiert werden soll, so Martin, zählt sie zu den entscheidendsten Faktoren für

¹⁶⁸ Vgl. Tuska 1984, S. 231

¹⁶⁹ Vgl. Schrader 1972, S. 61

¹⁷⁰ Vgl. Silver 1996, S. 338

¹⁷¹ Vgl. Ebd., S. 331

¹⁷² *TIREZ SUR LE PIANISTE*. R.: François Truffaut. FRA 1960

¹⁷³ *LE SAMOURAI*. R.: Jean-Pierre Melville. FRA 1967

¹⁷⁴ Vgl. Grob 2005, S. 26

¹⁷⁵ Der Begriff ist Französisch und bedeutet: Neue Welle.

¹⁷⁶ Vgl. Martin 2000, S. 11

¹⁷⁷ Vgl. Rauscher in: Grob 2012, S. 229

die Entwicklung der Noir. Dies liegt primär an ihrer großen Bedeutung für das Hollywood Renaissance Kino der späten 1960er und frühen 1970er Jahre.¹⁷⁸ Parallel zu den gesellschaftlichen Umbrüchen dieser Jahre und dem andauernden Vietnamkrieg vollzog sich ein Wandel in der Filmindustrie Amerikas, sowohl auf wirtschaftlicher wie auch auf ästhetischer Ebene¹⁷⁹. In Folge des sich dem Ende zuneigenden US-Engagements in Vietnam kam es in den USA zu einer ähnlichen Desillusionierung, wie sie der Zweite Weltkrieg hervorgerufen hatte¹⁸⁰. Der Erfolg herkömmlicher, kommerzieller A-Filme, häufig auch als Blockbuster oder Mainstream-Filme bezeichnet, nahm immer mehr ab. An ihre Stelle traten neuartige, innovative Produktionen, die mit klassischen Hollywoodfilmen ebenso viel gemein hatten wie mit dem europäischen Kunstkino. Zum Teil wurden sie sogar international und gezielt für den internationalen Markt gedreht.¹⁸¹ Darunter befanden sich viele Neo Noirs. Ihre Protagonisten neigten zu Gewaltbereitschaft, Paranoia und einer geschädigten Psyche, was eine Reaktion auf die damals aktuellen sozialen Bedingungen darstellte.¹⁸² Nach gegen Ende der 1960er Jahre gütig gewordenen Änderungen im Freigabesystem wurde vermehrt mit politisch subversivem, sexuell explizitem und im Gezeigten brutalem Material experimentiert.¹⁸³ Martin vergleicht diese Noirs mit denen der von Schrader beschriebenen *period of psychotic action and suicidal impulse* in den 1950er Jahren¹⁸⁴. Mit dem inhaltlichen Wandel der produzierten Filme ging eine tiefgreifende Umstrukturierung Hollywoods und seines Studiosystems einher. Neben Hollywood Renaissance sind American Film Renaissance und New Hollywood als Termini für diesen Prozess geläufig.¹⁸⁵ In vielen der dabei entstandenen oder im Nachhinein

¹⁷⁸ Vgl. Martin 2000, S. 11

¹⁷⁹ Vgl. Schatz 2003, S. 21

¹⁸⁰ Vgl. Grob 2012, S. 21

¹⁸¹ Vgl. Schatz 2003, S. 21

¹⁸² Vgl. Martin 2000, S. 7

¹⁸³ Vgl. Schatz 2003, S. 22

¹⁸⁴ Vgl. Martin 2000, S. 7

¹⁸⁵ Vgl. Schatz 2003, S. 16

davon beeinflussten Filme stellte Noir einen, wenn nicht sogar den entscheidenden Einfluss dar. Etwa bei TAXI DRIVER¹⁸⁶, so Grob, komme vor lauter Noir kaum ein Gedanke ans New Hollywood auf¹⁸⁷. Die filmischen Experimente dieser Zeit wurden schließlich kommerzialisiert und in gewöhnlichen Mainstream-Filmen kopiert, wozu viele ihrer Filmschaffenden selbst beitrugen. Francis Ford Coppola etwa wiederholte die neuartigen Besonderheiten seines Films THE GODFATHER¹⁸⁸ in dessen ebenfalls von ihm gedrehten Fortsetzungen THE GODFATHER: PART II¹⁸⁹ und THE GODFATHER: PART III¹⁹⁰. Ab Mitte der 1970er Jahre kehrte im Mainstreamkino ideologisch und stilistisch Konservatismus ein, der die vorangegangene Umbruchbewegung überwog. Produktionen wie STAR WARS¹⁹¹, GHOST BUSTERS¹⁹² oder BACK TO THE FUTURE¹⁹³ repräsentieren eine Rückbesinnung auf patriarchalische Werte, männlichen Heroismus, ethnische, soziale und geschlechtliche Stereotypen, das Zelebrieren von Technologie, Anti-Kommunismus und Angst vor Fremdem. In Filmen wie DIE HARD¹⁹⁴ oder SUPERMAN¹⁹⁵ lag der Fokus auf computergenerierten Spezialeffekten und spektakulärer Pyrotechnik, während Handlung und Charaktere eine untergeordnete Position einnahmen. Visueller Stil war wichtiger als Inhalte. Dieser Umstand begünstigte den Dreh von Neo Noirs und in diesem Zusammenhang wurden die über die Hollywood Renaissance in den amerikanischen Mainstream-Film eingeflossenen Motive und Gestaltungsmittel des Noir in diversen Filmen umgesetzt.¹⁹⁶ Ab den späten 1970ern wurden klassische Film Noirs bewusst reflektiert und es entstanden neue Werke, die sich an ihnen orientierten, wobei es sich zum Teil um direkte

¹⁸⁶ TAXI DRIVER. R.: Martin Scorsese. USA 1976

¹⁸⁷ Vgl. Grob 2012, S. 11

¹⁸⁸ THE GODFATHER. R.: Francis Ford Coppola. USA 1972

¹⁸⁹ THE GODFATHER: PART II. R.: Francis Ford Coppola. USA 1974

¹⁹⁰ THE GODFATHER: PART III. R.: Francis Ford Coppola. USA 1990

¹⁹¹ STAR WARS. R.: George Lucas. USA 1977

¹⁹² GHOST BUSTERS. R.: Ivan Reitman. USA 1984

¹⁹³ BACK TO THE FUTURE. R.: Robert Zemeckis. USA 1985

¹⁹⁴ DIE HARD. R.: John McTiernan. USA 1988

¹⁹⁵ SUPERMAN. R.: Richard Donner. USA 1978

¹⁹⁶ Vgl. Martin 2000, S. 28

Remakes handelte¹⁹⁷. Letztere sind bei der Betrachtung des Neo Noir im Kontext der vorliegenden Bachelorarbeit nur von geringer Relevanz, da sich der Noir in ihnen nicht ausschlaggebend weiterentwickelte¹⁹⁸. Die neu entstandenen Filme dieser Phase beinhalteten stets ein die originale Schwarze Serie untersuchendes und bewertendes Element¹⁹⁹. Der Film Noir mit seinen optischen Qualitäten wurde theoretisiert und zum Teil formelhaft angewandt, nicht bloß in Kinofilmen, sondern auch von Werbeagenturen, in Fernsehproduktionen und Musikvideos. Beispielsweise in dem Film *BLADE RUNNER*²⁰⁰ wurde eine Reihe von visuellen und narrativen Stilmitteln eingesetzt, um dessen Noir-Komponente zu betonen.²⁰¹ Diese Anspielungen konnten vom Publikum verstanden werden, da die Öffentlichkeit inzwischen über ein theoretisches Grundverständnis für Noir als eigenständige Erzählgattung und deren Konventionen verfügte. In den 1970er Jahren begann die Hollywoodindustrie gezielt damit, Film Noir oder auch Neo Noir als Begriffe im Marketing zu verwenden. Zuvor waren entsprechende Filme als Melodramen, Thriller oder psychological chiller-dillers beschrieben worden.²⁰² Grob betrachtet den 1978 erschienenen Film *DRIVER*²⁰³ dabei als Start- beziehungsweise Wendepunkt in der Noir-Geschichte, der den umfassenden Umbruch zu einer nach wie vor nicht abgeschlossenen Phase postmodernen Stilwillens markiert²⁰⁴.

In der ursprünglichen Schwarzen Serie wurden viele Noirs mit sehr geringen Ressourcen umgesetzt²⁰⁵. In den als limitierte Auflage erscheinenden, direkt für den VHS-Videomarkt gedrehten Low-Budget-Filmen der 1980er und 1990er Jahre wurde der B-Film erneut äußerst erfolgreich. Die Produktionskosten solcher

¹⁹⁷ Vgl. Silver 1996, S. 331

¹⁹⁸ Vgl. Sellmann 2005, S. 55

¹⁹⁹ Vgl. Martin 2000, S. 17

²⁰⁰ *BLADE RUNNER*. R.: Ridley Scott. USA 1982

²⁰¹ Vgl. Martin 2000, S. 29

²⁰² Vgl. Dimendberg 2004, S. 5

²⁰³ *DRIVER*. R.: Walter Hill. USA 1978

²⁰⁴ Vgl. Grob 2005, S. 26

²⁰⁵ Vgl. Silver 1996, S. 331-332

Werke lagen in der Regel zwischen 500.000 und 4.000.000 Dollar. Da diese Kosten nicht durch Einspielergebnisse in Kinos gedeckt werden konnten, mussten die Filme den Anforderungen des, auch ausländischen, Kabelfernseh- und Videomarktes entsprechen. Neben Actionfilmen und Thrillern, deren schlichte Handlungen auch von nicht englischsprachigen Zuschauern vergleichsweise einfach verstanden werden konnten, wurden Neo Noirs aufgrund der im Noir seit jeher vorhandenen triebhaften Sexualität und der Gewalt sehr erfolgreich. Während entsprechende Themen in den 1940er und 1950er Jahren oft als geschmacklos kritisiert wurden, betrachtete man sie nun lediglich als eine weitere Folge der Rückbesinnung auf die Filme dieser Zeit. Obwohl in vielen Fällen sogar die Mittel fehlten, um Aufnahmen zu wiederholen, fanden einige dieser Neo Noir-B-Filme, wie *FATAL ATTRACTION*²⁰⁶ und *BODY CHEMISTRY*²⁰⁷, ihrer trotz Allem eindrucksvollen Wirkung wegen, bei der Zielgruppe starken Zuspruch.²⁰⁸ Besonders repräsentativ war dabei *RESERVOIR DOGS*. Der Film ist aufmerksam darauf bedacht, seinen eigenen Status als Low-Budget Produktion zu betonen, womit er eine Methode vieler Werke der originalen Schwarzen Serie aufgreift und eine für Noir typische Atmosphäre erzeugt.²⁰⁹ Zum Durchbruch dieser neuen B-Film Phase trug darüber hinaus die Taktik bei, die begrenzten Mittel, mit denen sie umgesetzt wurden, zu verschleiern, indem man Rollen mit Schauspielern besetzte, die durch ihre Auftritte in hochbudgetierten Filmen bekannt waren. *THE KILLING TIME*²¹⁰ beispielsweise wurde mit Beau Bridges und Malcolm MacDowell gedreht, die zu dieser Zeit recht populär waren. Die abermals florierende B-Film Branche ermöglichte ein weiteres Mal den Dreh zahlreicher A-Filme in der Noir-Tradition.²¹¹ In den 1980er Jahren tendierten Neo Noirs dabei in Richtung einer visuellen Persiflage dessen, was als klassischer Film Noir wahrgenommen wurde²¹².

²⁰⁶ *FATAL ATTRACTION*. R.: Adrian Lyne. USA 1987

²⁰⁷ *BODY CHEMISTRY*. R.: Kristine Peterson. USA 1990

²⁰⁸ Vgl. Silver 1996., S. 332

²⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 335

²¹⁰ *THE KILLING TIME*. R.: Rick King. USA 1987

²¹¹ Vgl. Silver 1996, S. 334

²¹² Vgl. Martin 2000, S. 17

Die Filme waren im Ton übertrieben und im Stil parodistisch. Produktionen wie JAGGED EDGE²¹³, BETRAYED²¹⁴ oder der in den frühen 1990ern erschienene BASIC INSTINCT²¹⁵ spiegelten die kreative und technische Redundanz des Hollywoodkinos ihrer Zeit wider. Simultan kam es zu vielen Remakes. NO WAY OUT²¹⁶ beispielsweise basierte auf THE BIG CLOCK²¹⁷.²¹⁸ In den 1990er Jahren schließlich wurden Film Noir und Neo Noir von der Filmindustrie endgültig frei verwendet, um Stil, Ton und Inhalt gegenwärtiger Filme zu beschreiben. In der Mitte des Jahrzehnts erlebte Noir die ergiebigste Produktionsphase seit der Zeit des klassischen Film Noir. Allein im Herbst des Jahres 1995 erschienen im amerikanischen Kino 10 mit hohem Budget gedrehte Neo Noirs. Dazu zählen unter anderem SE7EN²¹⁹, STRANGE DAYS²²⁰ und CASINO²²¹. In Großbritannien durchlief der Noir eine vergleichbare Hochphase.²²² Die Filme dieser Zeit verkörperten eine Mischung aller vorangegangenen Noir-Ausprägungen in Form einer selbstbewussten ironischen Wiederverwertung. Während sie, oft in Form von Dialogreferenzen, offen auf die filmische Vergangenheit referenzierten, beschäftigten sie sich inhaltlich mit den Problemen der damals modernen Gesellschaft. So erzählt DEEP COVER²²³ die narrativ formelhafte Noir-Geschichte eines Polizeidetektivs, der die Unterwelt infiltriert, thematisiert dabei aber Drogenprobleme und Innenstadtzerfall der 1990er Jahre. Die Entwicklung vom neo-modernen zum postmodernen Noir war abgeschlossen.²²⁴ Im Milieu der Postmoderne wird, auch nach 2000, besonders deutlich, wie viele Noir-Erzählungen nach wie vor erscheinen²²⁵. Im Jahr 2004 etwa wurden beinahe jede Woche ein neuer Neo Noir-Film

²¹³ JAGGED EDGE. R.: Richard Marquant. USA 1985

²¹⁴ BETRAYED. R.: Costa-Gavras. USA/JPN 1988

²¹⁵ BASIC INSTINCT. R.: Paul Verhoeven. USA 1992

²¹⁶ NO WAY OUT. R.: Roger Donaldson. USA 1987

²¹⁷ THE BIG CLOCK. R.: John Farrow. USA 1948

²¹⁸ Vgl. Martin 2000, S. 30

²¹⁹ SE7EN. R.: DAVID FINCHER. USA 1995

²²⁰ STRANGE DAYS. R.: Kathryn Bigelow. USA 1995

²²¹ CASINO. R.: Martin Scorsese. USA 1995

²²² Vgl. Martin 2000, S. 4

²²³ DEEP COVER. R.: Bill Duke. USA 1992

²²⁴ Vgl. Martin 2000, S. 117

²²⁵ Vgl. Naremore 2008, S. 255

oder Roman veröffentlicht²²⁶. Das darin angestrebte Verschwimmen der Grenze zwischen realen und fiktionalen Handlungswelten trägt tiefgreifend zum sozialen Vorstellungsvermögen bei.²²⁷ Inhalte und Charakteristiken des Noir sind inzwischen nicht mehr auf filmische Werke beschränkt. Sein Einfluss erstreckt sich auf diverse Medien, darunter sogar einige Comicbücher und Fernsehproduktionen wie die animierte Serie FISH POLICE^{228, 229}. Naremore geht so weit, Noir als separate Medienlandschaft zu bezeichnen. Er spricht von einer lose verbundenen Sammlung perverser beziehungsweise mysteriöser Motive und Szenarien, die durch sämtliche Informationstechnologien zirkulieren und deren Ursprünge bis zu Autoren wie Edgar Allan Poe zurückverfolgt werden können.²³⁰ Von Noir geprägte Videospielproduktionen sollten demnach als Neo Noirs verstanden werden, die neben Filmen und anderen medialen Erzählformen als moderne Ausprägungen eines nicht abgeschlossenen Entwicklungsprozesses fungieren.

²²⁶ Vgl. Dimendberg 2004, S. 5

²²⁷ Vgl. Naremore 2008, S. 255

²²⁸ FISH POLICE [Fernsehserie]. R.: Jeanne Romano. USA seit 1992

²²⁹ Vgl. Silver 1996, S. 337-338

²³⁰ Vgl. Naremore 2008, S. 255

3 Eigenschaften des Noir

3.1 Formale Eigenschaften

Visuelle und inszenatorische Gestaltungsmittel spielen in Noir-Produktionen eine große Rolle. Neben einer entsprechenden Stimmung und dem Vorhandensein bestimmter wiederkehrender Motive sind sie bei der Einstufung eines Films (oder eines anderen visuellen Erzählmediums) als Noir von entscheidender Bedeutung. Filmwahrnehmung ist, gemäß der aus der Psychoanalyse stammenden Theorie der Wahrnehmung, ein sinnlicher Prozess. Es wird nicht allein der Intellekt angesprochen, sondern auch Augen, Ohren und eventuell sogar die Haut.²³¹ Formale Eigenschaften sind demnach auch in Bezug auf erzählerische Kriterien von Interesse. Je nach Quelle werden verschiedene Charakteristiken genannt, die einen Film als Noir identifizieren. Nicht immer sind alle davon zwangsläufig vorhanden, besonders in Neo Noirs wird visuell häufig von einer typischen Noir-Optik abgewichen. Obwohl keine vollständige, beziehungsweise allgemein als vollständig akzeptierte Liste existiert, gibt es Überschneidungen. Im Folgenden sollen die populärsten genannt werden um einen Überblick beziehungsweise Eindruck zu vermitteln. Aufgrund der Quellenlage lassen sich die formalen Eigenschaften des Noir nur in Bezug auf Filme und zum Teil auch nur in Bezug auf die ursprüngliche Schwarze Serie belegen. Im thematischen Zusammenhang der vorliegenden Bachelorarbeit werden allerdings, sofern möglich, auch Beispiele aus dem Bereich der Videospiele genannt.

Licht und Schatten

Vor allen Dingen charakterisiert sich die Gestaltung im Noir durch die konstante Gegenüberstellung von hellen und dunklen Bildbereichen²³². Dabei wird radikal mit jeder naturalistischen Beleuchtung gebrochen. Häufig werden Lichtquellen an

²³¹ Vgl. Hölzer 2005, S. 14

²³² Vgl. Place/Peterson 1974, S. 74

unter gewöhnlichen Bedingungen unmöglichen Orten platziert.²³³ Landläufig sind Noir Filme dabei für sogenanntes Low Key Lighting bekannt²³⁴. Wird ein von einem Schauspieler verkörperter Charakter gefilmt, werden in der Regel drei Lichtquellen benötigt: Back Light, Fill Light und Key Light. Das Key Light ist die Hauptlichtquelle. Meist von oben auf den Charakter gerichtet und seine der Kamera zugeneigte Seite beleuchtend ist es ein hartes und direktes Licht, das scharfe Schatten erzeugt. Das nahe der Kamera positionierte Fill Light ist weich, diffus oder indirekt und füllt die vom Key Light geworfenen Schatten aus. Das Backlight bescheint den Charakter als direktes Licht von hinten und hebt ihn von seiner Umgebung ab oder betont interessante Höhepunkte. Als sich der Film Noir in den 1940er Jahren herausbildete, war High Key Lighting die im Hollywoodkino dominante Beleuchtungsmethode. Bei ihr erzeugt das helle Key Light nur sehr wenige Schatten. Als Resultat ist das Fill Light intensiv genug, um diese zu kompensieren. Es entsteht ein Eindruck der Realität, in der die Gesichter der Charaktere attraktiv modelliert erscheinen. Das für die Schwarze Serie prägende Low Key Lighting generiert durch den Einsatz eines gedämpften oder sogar nicht vorhandenen Key Lights hohe Kontraste und tiefe Schatten. Es wird nicht versucht, alle Bereiche eines Bildes zu erhellen. So entstehen Areale tiefer Dunkelheit, die Gesichter, Räume und städtische Landschaften oder, in ihrer metaphorischen Bedeutung, Motivationen und die wahre Natur der Dinge verbergen. Somit wird der Anschein des Mysteriösen und Unbekannten verstärkt.²³⁵ Ein Charakter beispielsweise, der von einem Platz aus spricht, den Bänder aus Licht und Schatten in Streifen zerschneiden, wird beinahe zwangsläufig als unaufrichtig und nicht vertrauenswürdig wahrgenommen²³⁶. Insgesamt werden in Noir-Filmen oft unkonventionelle Verhältnisse der drei Lichtquellen zueinander eingesetzt um entsprechend fremdartige und verstörende Licht- und Schatteneffekte zu erzielen.

²³³ Vgl. Sellmann 2005, S. 43

²³⁴ Vgl. Mosel 2009, S. 180

²³⁵ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 65

²³⁶ Vgl. Schrader 1972, S. 57

Während etwa die Gesichter von Schauspielerinnen bei Nahaufnahmen üblicherweise unter diffusem Licht gezeigt werden, was sie weich und verletzlich erscheinen lässt, filmt man sie im Noir oft unter direktem, nicht diffusem Licht, was ihnen eine harte, statuenhafte Schönheit verleiht und sie zugleich verführerischer und weniger erreichbar darstellt.²³⁷ Teilweise werden ganze Personen durch ihre Beleuchtung stilisiert. So abstrahiert eine in Verbindung mit Nebel genutzte dominierende Back Light Beleuchtung die Charaktere der finalen Szene des Films *THE BIG COMBO*²³⁸ zu dunklen Silhouetten von modernen Männern und Frauen.²³⁹



Abbildung 5: Silhouettenhafte Charaktere in dem Spiel BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA. Ähnlich wie in THE BIG COMBO erscheint der Mann als unpersönlicher Stereotyp eines Verbrechers. Seine wahre Identität ist genau so wenig zu erkennen wie seine Absichten. Die kopflose Schaufensterpuppe im Hintergrund erscheint bei dieser Belichtung beinahe wie eine ihm ebenbürtige lebende Person.

Eine weitere dabei geläufige Technik ist das Mystery Lighting. Sie geht auf die Tradition unheimlicher Bühnenstücke und Zaubershow zurück und findet auch in vielen Noirs Verwendung. Den Kern bildet die Illuminierung sinisterer Figuren

²³⁷ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 66

²³⁸ *THE BIG COMBO*. R.: Joseph H. Lewis. USA 1955

²³⁹ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 64

von unten. So werden mithilfe aufflackernder Lichter plötzlich auftauchende bedrohliche Schattenformen geworfen.²⁴⁰ Um besonders harte Trennlinien zwischen erleuchteten und dunklen Gebieten zu ermöglichen, werden nächtliche Szenen für Noir-Filme in der Regel tatsächlich nachts gedreht, in Abwesenheit diffusen Sonnenlichteinfalls. Im Gegensatz zu eigentlich bei Tag gedrehten Nachtszenen ist von Night-for-Night-Photography die Rede. Davon wird beinahe nie abgewichen, selbst minimal budgetierte B-Filme übernehmen dieses integrale Noir-Element.²⁴¹ Im Zusammenhang der Lichtsetzung sind nicht nur die erleuchteten beziehungsweise versteckten Dinge relevant, sondern auch die Konturen der Schatten selbst. Besonders in Innenräumen nehmen diese oft bizarre Gestalt an. So werfen beispielsweise Treppengeländer Schattenmuster auf Personen und Mobiliar.²⁴² Besonders häufig sind heruntergelassene Jalousien²⁴³. Insgesamt herrschen merkwürdige Formen wie zackige Trapezoide, stumpfwinklige Dreiecke und schmale Streifen vor²⁴⁴. In der Geschichte des Noir war eine derart barocke Belichtung während der 1940er Jahre am stärksten ausgeprägt²⁴⁵. Oft werden Schauspieler und Kulisse gleich belichtet. Wenn der Umgebung in solchen Fällen eine ebenbürtige oder größere Gewichtung als den Charakteren gegeben wird, entsteht eine hoffnungslose, fatale Stimmung. Die Protagonisten scheinen ihrer Umwelt hilflos ausgesetzt zu sein.²⁴⁶

²⁴⁰ Vgl. Naremore 2008, S. 173

²⁴¹ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 67

²⁴² Vgl. Mosel 2009, S. 180-181

²⁴³ Vgl. Sellmann 2005, S. 43

²⁴⁴ Vgl. Schrader 1972, S. 57

²⁴⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 157

²⁴⁶ Vgl. Schrader 1972, S. 57



Abbildung 6: Belichtung und Bildgestaltung in BLADE RUNNER. Die abgedunkelte Wohnung im Hintergrund und das durch die Jalousien einfallenden Licht nehmen den Großteil des Raumes ein, was die einsame und traurige Lage unterstreicht, in der die zu sehende Frau sich befindet.

Auch den von Charakteren geworfenen Schatten wohnt im Noir eine symbolische Bedeutung inne. Ähnlich wie auch Fotografien und Spiegelbildern repräsentieren sie auf unheilverkündende Weise ihr fragmentiertes Ego.²⁴⁷ Spiegel und spiegelnde Oberflächen wie Fensterglas verbildlichen besonders das in vielen Noirs präsente Motiv des Doppelgängers²⁴⁸. Darunter ist eine beherrschende und destruktive alternative Persönlichkeit zu verstehen: der von Sigmund Freud beschriebene verdrängte Anteil im Ich²⁴⁹. Eine weitere, im Noir oft vertretene reflektierende Substanz ist Wasser²⁵⁰. In vielen Fällen sind die Umgebung und der Asphalt der Straßen von Niederschlag befeuchtet. Selbst wenn die Handlung in trockenen Regionen wie Los Angeles angesiedelt ist, tritt dieses Phänomen regelmäßig auf. In einigen Noirs verhält sich die Menge fallenden Regens proportional zur ihrer dramatischen Intensität. Als Schauplätze dienen häufig wassernahe Orte wie Dockanlagen oder Hafenpiers.²⁵¹ Sellmann allerdings weist darauf hin, dass Wasser zwar in vielen vom Noir geprägten Werken eine Rolle

²⁴⁷ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 68

²⁴⁸ Vgl. Sellmann 200, S. 44

²⁴⁹ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 68

²⁵⁰ Vgl. Mosel 2009, S. 181

²⁵¹ Vgl. Schrader 1972, S. 57

spielt, in manchen jedoch wenig bis überhaupt nicht. Als exemplarisches Beispiel für einen letzteren nennt er THE MALTESE FALCON.²⁵²

Meist wird mit Noir Schwarzweißfotografie assoziiert, auch über den aus technischen Gründen überwiegend schwarzweißen Film Noir der 1950er Jahre hinaus. Eine solche Verbindung herzustellen wird durch die von Noir oft angestrebte Kombination von grobem Realismus und ästhetischer Verfeinerung legitimiert. Auch in der Gegenwart repräsentiert Schwarzweiß Stil und Perfektion. Dies bildet einen Kontrast zu den grell bunten Titelbildern der Pulp-Magazine, in denen in Amerika die ursprünglichen hard-boiled-Romane erschienen und die noch immer mit ihnen in Verbindung gebracht werden. Der schlichte Akt der Übertragung in das zu dieser Zeit überwiegend farblose Medium des Films verlieh beinahe identischen Bildmotiven eine deutlich nüchternere und anspruchsvollere Wirkung.²⁵³ Bereits während der experimentellen Frühphase des Farbfilms waren einige wenige zur Schwarzen Serie gehörige Filme in Farbe gedreht worden, wie beispielsweise der B-Film DESERT FURY²⁵⁴ ²⁵⁵. Aus technischen Gründen kam bei den Farbfilmen dieser Zeit allerdings überwiegend High Key Lighting zum Einsatz, was der angestrebten Noir-Optik entgegenwirkte, und sie beim Publikum auf wenig Zuspruch stoßen ließ²⁵⁶. Obwohl dieses Problem in späteren Jahrzehnten und neueren Medien nicht mehr bestand, wurden einige Neo Noirs wie etwa die Serie EN IMMERSION²⁵⁷ oder das Adventure-Spiel NOSEBOUND²⁵⁸ komplett oder selektiv in schwarzweiß produziert.

²⁵² Vgl. Sellmann 2005, S. 36

²⁵³ Vgl. Naremore 2008, S. 172

²⁵⁴ DESERT FURY. R.: Lewis Allen. USA 1947

²⁵⁵ Vgl. Brinckmann 2014, S. 90

²⁵⁶ Vgl. Ebd., S. 97

²⁵⁷ EN IMMERSION [Fernsehserie]. R.: Philippe Haïm. FRA 2016

²⁵⁸ NOSEBOUND. PC. Entwickler: Quarantine interactive. Publisher: Plug In Digital. 2015

Klaustrophobische Bilder

In Hollywoodfilmen der 1930er Jahre nahmen Ausstattung und die Atmosphäre der Umgebung eine bedeutende Position ein. Dazu trugen deren aufgrund des Low Key Lightings gegebene Sichtbarkeit und das damals gängige breite Bildformat bei. In den 1940er Jahren hingegen etablierte sich ein weniger breites Bildformat, wodurch ein ernsterer, einengender Effekt entstand.²⁵⁹ Obwohl dieser technisch bedingte Einfluss für die meisten Neo Noirs keine direkte Bedeutung mehr hat, ist eine grundlegend klaustrophobische, bedrängende Gestaltung zu einem allgemeinen Element von Noir geworden. Wo es sich anbietet, verwendet der Bildaufbau in entsprechenden Filmen eine geschlossene Form, bei der die Begrenzungen des Schauplatzes betont werden und an den Rändern des Bildes häufig zu sehen sind.²⁶⁰ Charaktere werden oft in Türen, Fenstern, Treppenaufgängen oder metallenen Bettgestellen gezeigt, was sie von anderen Charakteren, der Welt oder, symbolisch, ihren eigenen Emotionen separiert²⁶¹. In der Regel jedoch geschieht das, indem die Handlung weitgehend in Innenräumen angesiedelt wird. Dabei bietet Noir, ähnlich wie das Westerngenre, eine Reihe wiederkehrender Schauplätze und damit verbundene narrative Implikationen. In Noirs werden Nachtclubs, Hotelzimmer und Büroräume sowie enge Wohnungen und sterile Appartements bevorzugt. Auch schmale Korridore oder Treppen sind gebräuchlich. Der schlechte Zustand solcher Umgebungen spiegelt den Zustand der Charaktere wider.²⁶² Die übergeordnete Stadt und ihre omnipräsenten Lichter beziehungsweise Schatten hingegen unterstreichen, wie sehr sie in Zusammenhänge verstrickt sind, die sie weder beherrschen, noch durchschauen. Sie betonen den Aspekt des Konfusen, Verlorenen oder Deformierten der Erzählung.²⁶³

²⁵⁹ Vgl. Vernet 2006, S. 22

²⁶⁰ Vgl. Sellmann 2005, S. 45

²⁶¹ Place/Peterson 1974, S. 68

²⁶² Vgl. Sellmann 2005, S. 37

²⁶³ Vgl. Grob 2012, S. 27

Existenzielle Ängste werden von einer, so Vernet, grandios unmenschlichen Architektur verkörpert, einer Art Labyrinth, dem die Protagonisten trotz ihrer Bemühungen nicht entkommen können.²⁶⁴



Abbildung 7: Einengende Raumverhältnisse in *THE WOLF AMONG US*. Die Handlung des Spiels ist in einem dicht besiedelten, ghettoähnlichen Stadtviertel angesiedelt, das die Bewohner nicht verlassen können. Das niedrige, heruntergekommene Appartement seines im Bild zu sehenden Sheriffs versinnbildlicht dessen veriterte Lebenseinstellung und seinen Mangel an Perspektiven.

Verwirrende Bildkompositionen

Selbst in alltäglichen Umgebungen erzeugen Noirs ein Gefühl der Unsicherheit und häufig werden auch tatsächlich recht realistische Kulissen verwendet. Allerdings sind fremdartig surreale Schauplätze ebenfalls regelmäßig vertreten. Sie nehmen den dort agierenden Charakteren die Gewissheit vertrauter Dinge und versetzen ihn in Orientierungslosigkeit.²⁶⁵ In Noir-Filmen wird oft mit einer großen Tiefenschärfe gearbeitet, sodass alle Charaktere und Objekte eines Bildes scharf zu erkennen und gleich gewichtet sind. Dadurch erscheint jeder Charakter lediglich als eine weitere Facette einer gleichgültigen Umwelt, die auch nach seinem

²⁶⁴ Vgl. Vernet 2006, S. 21

²⁶⁵ Vgl. Sellmann 2005, S. 37

Tod unverändert weiterbestehen wird.²⁶⁶ Die verwendeten Einstellungsgrößen tragen Ebenfalls zum unwirtlichen Effekt bei, indem sie die räumliche Orientierung des Zuschauers stören. Als archetypische Noir-Einstellung kann dabei die von oben aufs Geschehen herabblickende Kamera angesehen werden, die gezeigte Personen wie hilflos umherirrende Opfer eines Irrgartens wirken lässt.²⁶⁷ Ebenfalls vielfach verwendet wird, beispielsweise in *TOUCH OF EVIL*, ein sehr tiefer Kamerawinkel, die die gezeigten Ereignisse gewissermaßen auf den Zuschauer einstürzen lässt. In Verbindung mit Weitwinkellinsen bei Groß- und Nahaufnahmen werden Proportionen verzerrt und entfremdet.²⁶⁸ Insgesamt sind Noir-Produktionen bestrebt, eine visuell instabile Umgebung zu kreieren, in der kein Charakter über eine feste moralische Basis verfügt, auf die er sich stützen kann.²⁶⁹ Auch die akustische Kulisse unterstreicht diese Prämisse. So werden in manchen Fällen Jazz und Jazz Musiker als effektive und sogar bedrohliche Manifestation des Großstadtlebens eingesetzt.²⁷⁰ Eine natürliche Konsequenz urbaner Schauplätze ist auch das vorherrschen schräger und vertikaler Linien. In Noir werden diese bewusst gegenüber horizontalen bevorzugt, da sie dazu tendieren, das gezeigte Bild optisch zu unterteilen und zu zersplittern, was es ruhelos und instabil wirken lässt.²⁷¹

²⁶⁶ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 67

²⁶⁷ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 68

²⁶⁸ Vgl. Sellmann 2005, S. 45

²⁶⁹ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 69

²⁷⁰ Vgl. Tuska 1984, S. 195

²⁷¹ Vgl. Schrader 1972, S. 57



Abbildung 8: Verunsichernde Bildgestaltung in BIOSHOCK INFINITE. Leuchtturm und Regentropfen bilden vertikale Linien und schaffen eine Atmosphäre, die die geschädigte geistige Gesundheit des Protagonisten unterstreicht. Der heruntergekommene Pier am Meer nimmt als Schauplatz verschiedener Schlüsselszenen eine zentrale Bedeutung ein.

Ähnlich beunruhigende Eindrücke werden in Noir-Filmen über die Länge und Komposition der Schnitte angestrebt. Allerdings herrschen dabei keine einheitlich angewandten Strategien vor. So erlauben besonders lange Einstellungen und ein ruhiger Schnittrythmus dem Zuschauer ein ebenfalls ruhiges Miterleben der Leiden des Protagonisten. Als Film Noir, der entsprechend vorgeht, ist *DOUBLE INDEMNITY* zu nennen. Andere Filme setzen beim Erzeugen der gewünscht unangenehmen Atmosphäre auf konstante Bewegung. *KISS ME DEADLY* verfügt über harte Schnitte und eine hohe Einstellungszahl, die mit den abrupten Gewaltausbrüchen des Protagonisten korrespondieren. Schon die Eröffnungssequenz beginnt mit der Montage laufender Beine, eines verängstigten weiblichen Gesichts und eines auf die Frau zufahrenden Autos. Der für gewöhnlich übliche Establishing Shot, eine Einstellung, die dem Zuschauer einen Überblick über das Geschehen vermittelt, fehlt. Selbst die Credits laufen nach dem Film in umgekehrter

Reihenfolge, also von unten nach oben ab, um den verstörenden Effekt abzurunden.²⁷² Kompositionell aufgebaute Spannung wird in Noir-Filmen gegenüber körperlicher Action bevorzugt. Eher bewegt sich die Szene um die Charaktere herum, als dass diese sie physisch kontrollieren.²⁷³ Dabei werden eigentliche Bewegungen der Kamera sparsam eingesetzt. Eher wird geschnitten, wodurch Distanzen augenblicklich und nicht weich überwunden werden.²⁷⁴ Abschließend zu erwähnen ist, dass auch im Kleidungsstil vieler Noirs gewisse Konventionen vorherrschen. So werden von ihren Protagonisten häufig Trenchcoats, Kleidungsstücke mit gepolsterten Schultern wie zum Beispiel Anzüge, aufwändige Abendgarderobe und, von weiblichen Charakteren, Schuhe mit spitzen Absätzen getragen.²⁷⁵ Allerdings sollen diese Konventionen im Kapitel 3.3.1. ausführlicher im Kontext der im Noir vorherrschenden Geschlechterrollen behandelt werden.

3.2 Inhaltliche Eigenschaften

Was Noirs generell gemeinsam haben, ist der grundlegende Wille, auf die dunklen Seiten des Lebens zu blicken²⁷⁶. Dieser kann jedoch verschiedene Ausprägungen annehmen. Noir ist ebenso häufig zynisch oder stoisch wie reformatorisch. Meist wird die bürgerliche Ordnung kritisiert, diese Kritik kann jedoch sowohl aus faschistischen wie auch marxistischen Motiven erfolgen.²⁷⁷ Mit einem fatalistischen Unterton erzählt Noir von der Vergeblichkeit, sich aus den Verstrickungen zu befreien, in die der jeweilige Protagonist hineingeraten ist²⁷⁸. Dargestellt wird eine umfassend hoffnungslose Welt, in der alles Tun letztendlich

²⁷² Vgl. Sellmann 2005, S. 44-45

²⁷³ Vgl. Schrader 1972, S. 57

²⁷⁴ Vgl. Place/Peterson 1974, S. 69

²⁷⁵ Vgl. Doll/Faller 1986, S. 91

²⁷⁶ Vgl. Tuska 1984, S. 176

²⁷⁷ Vgl. Durnat 1970, S. 38

²⁷⁸ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 258

scheitern muss. Diese fundamental desillusionierte Betrachtungsweise führt unweigerlich zu einer Auseinandersetzung mit nihilistischen Vorstellungen.²⁷⁹ Noir ist ein umfassendes Konzept von der tragischen Verfasstheit der Menschheit. Sie ist gefangen in einem nicht überschaubaren Prozess, der nur zu Gewalt und der Zerstörung ihrer einzelnen Individuen führt.²⁸⁰ Genau wie das Universum insgesamt ist die menschliche Natur offensichtlich irrational. Es existiert keine natürliche moralische Ordnung, die diese Tatsache mildert.²⁸¹ Alle Wertvorstellungen sind konstanter Veränderung unterworfen und haben keine feste Grundlage²⁸². Im Noir ist nichts, was es zu sein scheint²⁸³. Es gibt keine verlässliche, nachvollziehbare Realität. Dennoch werden die Charaktere von fremden Einflüssen betroffen, denen sie nicht entkommen können. Gewissermaßen ist nichts wirklich aber alles wahr.²⁸⁴ Beispielsweise könnte durchaus die Möglichkeit bestehen, der Trostlosigkeit der Nacht zu entfliehen, doch jedes Licht würde nur zu einem Ort des Verbrechens führen²⁸⁵. Trotz dieser ausweglosen Prämisse ist Noir nicht einfach nur pessimistisch. Eher wird der Eindruck erzeugt, dass die Zukunft nicht mehr bevorsteht, sondern bereits in der Vergangenheit liegt und somit nicht mehr zu ändern ist. Es geht nicht um die hoffnungslosen Sinnzusammenhänge an sich, sondern um die reflektierende menschliche Seele, die durch sie in ihrer Verlorenheit bestätigt wird.²⁸⁶ Menschliches Handeln scheint dabei sowohl vom Schicksal vorgegeben als auch gleichzeitig das Resultat bewusster Entscheidungen zu sein²⁸⁷. Besonders exemplarisch ist dabei der Film D.O.A.²⁸⁸. Er erzählt von einem tödlich vergifteten Mann, der in der Zeit, die ihm noch bleibt, nach seinem

²⁷⁹ Vgl. Tuska 1984, S. xvi.

²⁸⁰ Vgl. Grob 2012, S. 23

²⁸¹ Vgl. Tuska 1984, S. 15

²⁸² Vgl. Place/Peterson 1974, S. 69

²⁸³ Vgl. Horst in: Grob 2012, S. 318

²⁸⁴ Vgl. Grob 2012, S. 50

²⁸⁵ Vgl. Seeßlen in: Grob 2012, S. 125

²⁸⁶ Vgl. Rauscher in: Grob 2012, S. 233

²⁸⁷ Vgl. Tuska 1984, S. 150

²⁸⁸ D.O.A.. R.: Rudolph Maté. USA 1950

Mörder sucht, nur um schließlich herauszufinden, dass sein Tod auf einer unglücklichen Verwechslung basiert.²⁸⁹ Die einzige mit dieser Geschichte getroffene Aussage besteht darin, dass das Leben ultimativ bedeutungslos und absurd ist²⁹⁰. Medien, in denen der Protagonist fähig ist, etwas Positives aus seinen Erlebnissen zu lernen, sind nicht als Noir einzustufen²⁹¹. In einem echten Film Noir kann er letztendlich nicht triumphieren. Die Auflösung ist in der Regel mehrdeutig und bedrohlich, sie hinterlässt beim Rezipienten ein Gefühl des anhaltenden Unwohlseins.²⁹² Besonders deutlich wird dieser Ansatz anhand des Neo Noir-Films REPO MEN²⁹³. Die Geschichte geht zunächst gut aus. Es stellt sich allerdings heraus, dass der Protagonist diesen Verlauf der Geschehnisse nur geträumt hat, nachdem er schwer verwundet ins Koma fiel, während all seine Bestrebungen fehlschlagen. Das beste denkbare Szenario in einem wirklichen Noir besteht darin, dass die schlimmste Gefahr abgewandt wird und eine sehr geringe Verbesserung der Umstände erfolgt, beziehungsweise dass der Protagonist ein geringes Maß an Anerkennung erfährt²⁹⁴. Wie im klassischen griechischen Drama basiert die Spannung nicht auf der Frage, ob die Handlung gut ausgeht. Von vornherein ist klar, dass sie das nicht tut. Es ist jedoch von Interesse, wie es zu dem schlechten Ende kommt und was dieses im jeweiligen Fall bedeutet.²⁹⁵

Eine weitere Parallele zur griechischen Tragödie bildet die Einteilbarkeit von Noirs in zwei Kategorien anhand der jeweiligen Ursache für die geschilderte Katastrophe: Den Noir der gemachten Fehler und den Noir der äußeren Umstände.²⁹⁶ Im Fall der äußeren Umstände ist der Protagonist für sein Leiden nicht selbst verantwortlich, im Fall der Fehler ist er das durchaus. Letztere sind dabei

²⁸⁹ Vgl. Tuska 1984, S. 165

²⁹⁰ Vgl. Ebd., S. 166

²⁹¹ Vgl. Erwing 1988, S. 69

²⁹² Vgl. Tuska 1984, S. 151

²⁹³ REPO MAN R.: Miguel Sapochnik. USA/CAN 2010

²⁹⁴ Vgl. Durnat 1970, S. 38

²⁹⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 152

²⁹⁶ Vgl. Ebd. S. 161

wesentlich häufiger vertreten.²⁹⁷ In vielen solchen Noirs steht der bedrückenden Wirklichkeit eine andere, onirische beziehungsweise traumgleiche Komponente entgegen. Sie liegt in der Illusion von einer plötzlich möglichen Alternative, wie etwa einer neuen Frau, einer großen Geldsumme oder eines anderweitig besseren Lebens.²⁹⁸ Diese steht stellvertretend für die Wunschvorstellung, dem deterministischen Schicksal entkommen und selbstbestimmt leben zu können²⁹⁹. In überzeichneter Weise wird angedeutet, welches Glück den Protagonisten erwarten würde, sollte er sich entscheiden, die gebotene Chance zu nutzen. Sein Fehler besteht darin, genau dies zu tun und somit sämtliche potentiellen Gefahren oder Warnungen zu ignorieren. Letztendlich erweist sich die Hoffnung jedoch stets als Trugbild und alle unternommenen Anstrengungen führen zu Fehlschlägen und noch größerem Elend.³⁰⁰ Unabhängig davon, ob der Protagonist die Ereignisse der Handlung selbst ausgelöst hat oder nicht, bedeutet Noir ein Anrennen gegen die Welt, das sich schließlich als vergeblich erweist.

Entscheidend für das Verständnis von Noir sind dabei die philosophischen Betrachtungen Friedrich Nietzsches³⁰¹. Diese gehen von der Idee aus, dass die Welt und alles darin ständiger Veränderung unterworfen sind. Daraus folgt, dass nichts stabil ist oder langfristig überdauert. Somit ist jedes feste Konzept von Wirklichkeit eine Illusion. Als primäre Ursache dieser Illusion benennt Nietzsche den Einsatz von Sprache als Kommunikationsmittel: Da die Welt sich stetig verändert, können Worte mit gleichbleibender Bedeutung sie nicht angemessen erfassen.³⁰² Dasselbe gilt für herkömmliche metaphysische Vorstellungen wie das Christentum, die der unbeständigen Realität eine permanente und nicht veränderbare anderweltliche Ebene oder Substanz entgegenstellen. Diese allerdings bildet die Grundlage für ein konventionelles Verständnis von Moral und Hoffnung

²⁹⁷ Vgl. Ebd. S. 166

²⁹⁸ Vgl. Grob 2012, S. 10

²⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 15

³⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 10

³⁰¹ Vgl. Conrad 2006, S. 15

³⁰² Vgl. Ebd., S. 14

für die individuelle Zukunft. Da Religion und auf von ihr geprägten Weltbildern basierende Philosophie von wissenschaftlichen Erkenntnissen verdrängt werden, fehlt es an einer klaren Grundlage für die Definition dessen, was menschliche Wesen ausmacht.³⁰³ Genauso wenig wie ein Gott existiert ein stabiles, von temporären Prozessen losgelöstes Selbst oder Ego. Das bedeutet, dass jemand effektiv das ist, was er tut.³⁰⁴ Aus diesen Erkenntnissen resultieren zunächst allgemeine Desorientierung und Nihilismus³⁰⁵. Nietzsche fordert in diesem Zusammenhang eine Umkehrung traditioneller Werte. Da ein Mensch sich nicht an fest vorgegebenen Richtlinien orientieren kann, besteht seine einzige Perspektive darin, sich eigene Ziele und Moralvorstellungen zu setzen und nach diesen zu handeln. Da die Welt, in der er sich befindet, allerdings bedeutungslos und mit ihnen nicht vereinbar ist, muss er daran letztendlich scheitern oder sogar zerstört werden. Dieser Prozess jedoch bringt ihn dem Ideal eines höheren, an die moderne Welt angepassten Menschen näher und trägt zur Entwicklung der gesamten Menschheit zu einer entsprechenden Form bei.³⁰⁶

In Europa entstand in Folge Nietzsches die literarische Bewegung des Existentialismus. Der Noir ist als ursprünglich amerikanisches Äquivalent nicht identisch, stellt aber eine ähnliche Reaktion auf dieselbe Prämisse dar.³⁰⁷ Im Kern der Noir-Stimmung finden sich ebenfalls sowohl die Ablehnung oder der Verlust klassischer Werte als auch der Bedeutung menschlicher Existenz³⁰⁸. Bereits einige seiner thematischen Vorläufer aus der Zeit vor dem Zweiten Weltkrieg wie *UNDERWORLD*³⁰⁹ oder *SCARFACE*³¹⁰ glorifizierten ihre kriminellen Protagonisten als

³⁰³ Vgl. Conrad 20066, S. 17-18

³⁰⁴ Vgl. Ebd., S. 14-15

³⁰⁵ Vgl. Ebd., S. 18

³⁰⁶ Vgl. Nietzsche 2010. Die oben zusammengefassten Kernaussagen wurden ausgehend von Nietzsches Hauptwerk *Also sprach Zarathustra* formuliert. Dieses erschien in vier Einzelbänden zwischen 1883 und 1891. Es ist anzumerken, dass es sich dabei um ein philosophisches Werk handelt, dessen Feststellungen in Form von Ironie und metaphorischen Gleichnissen getroffen werden, weshalb konkrete Einzelbelege der Gesamtbedeutung nicht entsprechen.

³⁰⁷ Vgl. Conrad 2006, S. 19

³⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 17

³⁰⁹ *UNDERWORLD*. R.: Josef von Sternberg/Arthur Rosson. USA 1927

³¹⁰ *SCARFACE*. R.: Howard Hawks/Richard Rosson. USA 1932

nach Nietzsches Vorstellungen lebende Inspirationsfiguren in einer demütigenden Welt³¹¹. Auch im Noir ist relevanter, was wie und warum geschieht, als wer es tut, womit Nietzsches Gleichsetzung von Identität und Aktion entsprochen wird³¹². Besonders die in Noirs vorherrschende moralische Ambivalenz lässt sich auf eine Auseinandersetzung mit seinen Ansichten zurückführen³¹³. Trotz dieser Ambivalenz sind einige Noirs indirekt durchaus moralisch oder vertreten sogar regelrechte ethische Lehren. Dies kann auf verschiedene Arten erfolgen³¹⁴:

- 1) Es werden Situationen präsentiert, in denen es einen eindeutig richtigen Weg zu handeln gibt, wobei die Alternativen aber verlockend erscheinen. Der Rezipient erlebt anschließend die negativen Folgen der falschen Entscheidung mit, etwa in dem Film *DOUBLE INDEMNITY*.³¹⁵
- 2) Justiz und Gesetzgebung stehen in Konflikt zu dem üblichen Verständnis von Gerechtigkeit. Dabei wird eine objektive Richtigkeit vorausgesetzt. Beispielsweise in *THE MALTESE FALCON* hat der Protagonist unumstößliche Vorstellungen von Richtig und Falsch, auch wenn er sich durchaus entscheiden kann, entgegen dieser Werte zu handeln.³¹⁶
- 3) Unmoralisches Handeln führt zu Gerechtigkeit. Um sie herbeizuführen, muss der eigentlich aufrechte Protagonist Regeln brechen. So muss der Protagonist von *THE BIG SLEEP*³¹⁷ entgegen seiner Pflicht agieren, um seinen Tugenden entsprechend handeln zu können.³¹⁸
- 4) Schlechte Dinge passieren meist auch schlechten Menschen³¹⁹.

³¹¹ Vgl. Durnat 1970, S. 43

³¹² Vgl. Tuska 1984, S. xxii.

³¹³ Vgl. Conrad 2006, S. 1

³¹⁴ Vgl. Skoble in: Conrad 2006, S. 41

³¹⁵ Vgl. Ebd., S. 42

³¹⁶ Vgl. Ebd., S. 43

³¹⁷ *THE BIG SLEEP*. R.: Howard Hawks. USA 1946

³¹⁸ Vgl. Skoble in: Conrad 2006, S. 44

³¹⁹ Vgl. Ebd., S. 466

Zudem sind Noirs nicht ausschließlich zynisch, sondern häufig zugleich auch romantisch. Ein exemplarisches Beispiel ist dabei ein Dialog in *THE BIG SLEEP*, in dem der Protagonist und eine geheimnisvolle Frau sachlich über Pferderennen diskutieren, damit aber metaphorisch über sexuelle Praktiken sprechen³²⁰. Eine im Noir typische Figurenkonstellation ist die eines männlichen Helden, dessen tragischer Fehler ein Hang zur Gewalt ist und der eine Partnerin in der ihn liebenden Hure findet. Insgesamt ist Noir geprägt von diversen Scheinwidersprüchen, wie denen zwischen Moral und Unmoral, Zynismus und Romantik oder auch Gier und Idealismus.³²¹

Die Noir-Perspektive ist nur im Ansatz der eigentlichen Realität verpflichtet. Eher werden die konkreten politischen beziehungsweise sozialen Missstände eines Landes zu einer bestimmten Zeit in existentielle Befindlichkeiten generalisiert.³²² Noir an sich ist als grundlegende Erzählung über die dunklen Seiten menschlicher Existenz zu verstehen³²³. Dennoch ist Realismus eine der konsistentesten Eigenschaften vieler Noirs. Setting, Action, Kulisse, sowie Gewaltdarstellung und Charaktere sind, unabhängig davon, wie sie dargestellt werden, insgesamt recht nahe an der Wirklichkeit. Einige Quellen gehen so weit, generell nur solche Medien als Noir einzustufen, deren Protagonisten keine über ein glaubwürdiges Maß gesteigerten oder mythologisierten Fähigkeiten besitzen.³²⁴ Diese Auffassung schließt allerdings viele Filme, die sich selbst ausdrücklich als Neo Noir verstehen wie etwa *SIN CITY*³²⁵ und die meisten, zugunsten von Spielmechaniken in ihrer physischen Action übersteigerten Spiele aus, weshalb sie im Zusammenhang der vorliegenden Bachelorarbeit nicht vertreten wird.

Die verbreitetste Definition von Noir beschreibt ihn als Veranschaulichung davon, wie die Kombination von schicksalhaften Ereignissen mit einem kriminellen Milieu

³²⁰ Vgl. Durnat 1970, S. 47

³²¹ Vgl. Ebd., S. 48

³²² Vgl. Grob 2012, S. 9

³²³ Vgl. Martin 2008, S. 6

³²⁴ Vgl. Holt in: Conrad 2006, S. 24

³²⁵ Vgl. *SIN CITY R.*: Frank Miller/Robert Rodriguez/Quentin Tarrantino. USA 2005

einen Menschen zerstören kann³²⁶. Obwohl Verbrechen oft eine Rolle spielt, ist es zur Erzeugung der viel relevanteren Noir-Stimmung nicht zwangsläufig nötig³²⁷. Allerdings führt diese meist, nach Ansicht manchen Quellen sogar immer dazu, dass das Handeln in illegale Zusammenhänge hingleitet³²⁸. Ein solches Verbrechen kann in einer Variation von Umständen auftreten, vermittelt aber stets eine pessimistische Sicht auf die Gesellschaft als Ganzes³²⁹. Grob benennt in diesem Kontext sieben zentrale Erzählmuster, in die sich die grundsätzliche Handlung der meisten Noirs einordnen lässt³³⁰:

- 1) Der Protagonist verlässt sein gewohntes Umfeld und begibt sich in die Welt hinaus, verliert sich aber in ihren destruktiven, für ihn nicht durchschaubaren Verstrickungen.³³¹
- 2) Der Protagonist kann den Auswirkungen seiner düsteren Vergangenheit nicht entfliehen.³³²
- 3) Der Protagonist ist Polizist oder Detektiv und gerät zwischen die Fronten von Gesetz und Verbrechen.³³³
- 4) Der Protagonist versucht, seinen Wünschen zu folgen, versagt aber bei der Umsetzung seiner Pläne.³³⁴
- 5) Der Protagonist gerät in die Intrigen einer Femme Fatale (siehe Kapitel 3.3.1).³³⁵

³²⁶ Vgl. Tuska 1984, S. 214

³²⁷ Vgl. Ebd., S. 150

³²⁸ Vgl. Grob 2012, S. 9

³²⁹ Vgl. Durnat 1970, S. 40

³³⁰ Vgl. Grob S. 38 ff.

³³¹ Vgl. Ebd., S. 39

³³² Vgl. Ebd., S. 41

³³³ Vgl. Ebd., S. 42

³³⁴ Vgl. Ebd., S. 4

³³⁵ Vgl. Grob 2012, S. 46

- 6) Der Protagonist kämpft mit psychischen Problemen.³³⁶
- 7) Der Protagonist ist sadistisch, böartig oder anderweitig monströs und verfolgt entsprechend destruktive Ziele.³³⁷

Noir und der amerikanische Traum

Obwohl Noir, wie erörtert, inhaltlich nicht an ein bestimmtes Land gebunden ist, kommt Amerika als seinem Entstehungsland und Schauplatz der originalen Schwarzen Serie eine zentrale Bedeutung bei. Viele Neo Noirs kommen zwar aus Europa, Südamerika oder Asien und auch ihre Handlungen sind dort angesiedelt, dennoch gehen die meisten seiner wesentlichen Entwicklungsschritte auf Veränderungen der amerikanischen Kulturlandschaft zurück. Zudem ist amerikanischer Noir aufgrund der darin kritisierten Ideologie des amerikanischen Traums besonders exemplarisch für gesellschaftliche Zustände und Wertesysteme, die zu existentiellen Betrachtungen abstrahiert werden.

Der amerikanische Traum bezeichnet das Idealbild einer Gesellschaft, die soziale, wirtschaftliche und politische Freiheit garantiert und ihren Bürgern somit ermöglicht, selbst über ihr Schicksal zu bestimmen³³⁸. Diese Vorstellung erwies sich nach Beginn des 20. Jahrhunderts jedoch zunehmend als den gegebenen Verhältnissen nicht entsprechende Utopie. Im Film Noir wurde dem amerikanischen Publikum ein düsterer, realistischer Gegenentwurf vorgelegt, der zugleich auch auf das Verständnis der Zuschauer stieß³³⁹. Mit dem Wegfallen des christlichen Glaubens und seiner Werte als nicht zu hinterfragende Grundlage des bürgerlichen Regelgefüges begannen viele Amerikaner damit, dieses von ihnen selbst geschaffene System kritisch zu betrachten. Sie wurden sich der Tatsache

³³⁶ Vgl. Ebd., S. 47

³³⁷ Vgl. Ebd., S. 48

³³⁸ Vgl. Tuska 1984, S. xviii.

³³⁹ Vgl. Sellmann 2001, S. 23

bewusst, dass sie es nicht mehr beherrschten und zugleich darin gefangen waren. Eine Rückbesinnung bedeutete umfassenden evangelischen Fundamentalismus. Die herrschenden Zustände zu akzeptieren führte zur Flucht in Luxus, Drogen und Vergnügen. Den Versuch, sie zu überwinden, hatten bis dahin nur sehr wenige Intellektuelle wie Herman Melville, Nathaniel Hawthorne oder Edgar Allan Poe in literarischen Werken in Betracht gezogen.³⁴⁰ Der in Folge des Zweiten Weltkrieges entstandene Noir bot offen und direkt ein Bild der USA als eine Nation, die ihre Wurzeln verliert und im Neuen nicht heimisch wird. Er setzte sich bewusst mit einer Gesellschaft im Übergangszustand auseinander, tat dies jedoch ohne Hoffnung auf Fortschritt oder Klärung. Der spätere Vietnamkrieg rief eine mediale Rückbesinnung auf den Noir hervor, da er die amerikanische Bevölkerung erneut zwang, sich mit dieser offensichtlich nach wie vor andauernden Situation zu befassen.³⁴¹ Im Mittelpunkt der Noir-Kritik stand die komfortable Lebensart der angloamerikanischen Mittelklasse und ihres, im traditionellen Hollywoodkino versinnbildlichten Optimismus und Puritanismus³⁴². Nach außen hin wurde ein unschuldiger Anschein erweckt, doch dieser erwies sich als Tarnung oder sogar Ursache einer Vielzahl unterdrückter Irrationalitäten und Ängste³⁴³. Der existentielle Zynismus des Noir ermöglichte es, diese vom Festhalten am Weltbild des amerikanischen Traums tabuisierten Realitäten direkt anzusprechen³⁴⁴. Dabei verstand man das unreflektierte Streben nach Wohlstand als eine Form des die Protagonisten zerstörenden Nihilismus. Besonders deutlich wurde das dahinterstehende Konzept in den späten Film Noirs und einigen Neo Noirs, die sich mit dem Kalten Krieg befassten. Nicht nur in den USA, sondern auch in der Sowjetunion hatte das Christentum ursprünglich die moralische Ausgangsbasis gebildet und war durch das Anstreben einer möglichst umfassenden materiellen Versorgung ihrer Bevölkerung als höchstes übergeordnetes Ziel ersetzt worden. Allerdings schienen beide Staaten bestrebt, eher das apokalyptische

³⁴⁰ Vgl. Tuska 1984, S. xviii.

³⁴¹ Vgl. Seeßlen in: Grob 2012, S. 265

³⁴² Vgl. Durnat 1970, S. 37

³⁴³ Vgl. Erwing 1988, S. 63

³⁴⁴ Vgl. Martin 1997, S. ix.

Szenario eines Atomkrieges zu akzeptieren, als von ihrem jeweils gewählten Ansatz zum Erreichen dieses Ziels abzuweichen.³⁴⁵

Der eigentliche Noir steht somit auch im Widerspruch zu den beiden dominanten Fraktionen der amerikanischen Politik, die ebenfalls nur mithilfe gegensätzlicher Konzepte auf vom System ermöglichten Wohlstand hinarbeiten. Die konservative Republikanische Partei versteht soziale Probleme dabei als das Ergebnis weitverbreiteter falscher Ansichten und individueller moralischer Probleme, weshalb Gegenmaßnahmen sich ihrer Auffassung nach eher gegen falsche Denkweisen richten sollten als gegen herrschende Grundbedingungen. Im Gegensatz dazu hält die liberale demokratische Partei eine Chancengleichheit nicht für gegeben und ist bestrebt, diese herbeizuführen.³⁴⁶ Beide setzen das Erlangen von Reichtum als allgemeines Ziel voraus, was der sowohl vom Noir als auch von Nietzsche propagierten Vorstellung des einzigartigen Individuums widerspricht, das bewusst nach eigenen Maßstäben und Zielen lebt³⁴⁷. Häufig wurde dieser Noir-Ton entsprechend kritisiert und abwertend als Hollywood befallende Dekadenz bezeichnet³⁴⁸. Dennoch gibt es sowohl demokratisch als auch republikanisch geprägte Noirs beziehungsweise Noir-Mischformen. Demokratische Noirs treffen dabei entweder reformatorische Aussagen oder bemängeln wirtschaftliche Umstände in Form von Zynismus.³⁴⁹ Die selteneren republikanischen Noirs handeln meist von Verbrechen, da dieses Thema die Frage nach persönlicher Verantwortung aufwirft und entsprechend konservativ ausgelegt werden kann. In der Weiterführung dieser konservativen Auslegung beziehungsweise Gewichtung der Inhalte entstanden eigene Subgenres des Kriminalfilms wie der zur Zeit der Prohibition spielende Gangsterfilm.³⁵⁰ Allerdings bedeutet die Produktion eines Noirs in jedem Fall das Eingeständnis, dass die Realität unter düsteren Bedingungen

³⁴⁵ Vgl. Tuska 1984, S. xix.

³⁴⁶ Vgl. Durnat 1970, S. 40

³⁴⁷ Vgl. Tuska 1984, S. xix.

³⁴⁸ Vgl. Durnat 1970, S. 37

³⁴⁹ Vgl. Ebd., S. 40

³⁵⁰ Vgl. Durnat 1970, S. 41

am besten begriffen werden kann und nicht der fundamental optimistischen Sichtweise des amerikanischen Traums entspricht³⁵¹.

3.3 Zentrale Motive

3.3.1 Die Rolle der Frau

Frauenrollen definieren sich im Noir grundsätzlich durch ihr jeweiliges Verhältnis zu Männern³⁵². Während seiner Entstehungszeit in den 1940er und 1950er Jahren waren in der amerikanischen Filmbranche überwiegend Männer tätig und auch seine Erzählperspektive ist üblicherweise die eines Mannes³⁵³. Es ist allerdings zu beachten, dass während des Zweiten Weltkrieges ein erhöhter Anteil an weiblichen Drehbuchautoren in den U.S.A. tätig war³⁵⁴. Die Frau ist im Erzählkino Hollywoods generell Objekt des männlichen Blicks³⁵⁵. Unter diesem Gesichtspunkt ist das Vorhandensein einer solchen Perspektive, zumindest im frühen Noir, kein Kriterium, dass ihn entscheidend von anderen Erzählmustern abhebt. Allerdings sind in Noirs auffallend viele unmoralisch oder destruktiv agierende Frauen vorhanden³⁵⁶. Oft werden weibliche Charaktere zum Auslöser oder zumindest Katalysator von Gewalt und Zerstörung. Sie erscheinen als bedrohlich, undurchschaubar und hinterhältig. In vielen Fällen ist das Verhältnis der Geschlechter dabei über Geld konstruiert, was oft in kriminellen Handeln resultiert.

³⁵¹ Vgl. Tuska 1984, S. 166

³⁵² Vgl. Ebd., S. 206

³⁵³ Vgl. Ebd., S. 211

³⁵⁴ Vgl. Hanson 2007, S. 9

³⁵⁵ Vgl. Hölzer 2005, S. 16

³⁵⁶ Vgl. Frink 1998, S. 44

Häufig sind Gewaltakte sogar der Grund für das Aufeinandertreffen eines männlichen Protagonisten und einer Frau. Verbrechen entwickeln sich in entsprechenden Beziehungen zum gemeinsamen Bezugspunkt.³⁵⁷

Die typischen Figuren des Noir entstanden vor dem Hintergrund einer umfassenden Unsicherheit. Diese war eine Folge der Erfahrungen der Weltkriege, des nachfolgenden Kalten Krieges und der damit verbundenen Gefahr eines Atomkriegs sowie den veränderten Geschlechterverhältnissen auf dem Arbeitsmarkt.³⁵⁸ Obwohl während der Kriegsjahre nur 8,5% aller in der Rüstungsindustrie anfallenden Tätigkeiten von Frauen verrichtet wurden, fand die Tatsache an sich viel Beachtung und wurde auch in Kinofilmen konkret thematisiert.³⁵⁹ Teilweise herrschte in Amerika der Nachkriegszeit eine regelrechte Frauenfeindlichkeit vor, die Filmschaffende in der negativen Darstellungen weiblicher Personen im Film Noir mit reflektierten³⁶⁰. Bereits im deutschen Expressionismus waren die Frauenbilder größtenteils als männliche Angstprojektionen in Folge der sich dort ebenfalls verändernden Position der Frauen in der Gesellschaft zu sehen. Wie später im Noir drückte sich darin allerdings auch bereits ein Bedürfnis nach sexueller und sozialer Befreiung aus.³⁶¹ Die Frauen des Noir stehen stellvertretend für eine Welt, die insgesamt in Unordnung geraten ist, deren alte Strukturen zerfallen und die von einer Entfremdung zwischen den Geschlechtern gekennzeichnet ist³⁶². Obwohl mit ihnen die Frage nach der neuen Rolle der Frau aufgeworfen wurde, basieren sie weitgehend auf Stereotypen, die sich aus Religion und Mythologie ableiteten³⁶³.

³⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 48

³⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 46

³⁵⁹ Vgl. Tuska 1984, S. 204

³⁶⁰ Vgl. Frink 1998, S. 48

³⁶¹ Vgl. Frankfurter 1997, S. 31

³⁶² Vgl. Frink 1998, S. 47

³⁶³ Vgl. Ebd., S. 48-49

Die Rollen von Frauen und Männern in Noirs sind im Kontext des bürgerlich-patriarchalischen Systems zu verstehen. Die Gesellschaftsform des Patriarchats beruht darauf, dass ein Ungleichgewicht der Geschlechterstruktur aufrechterhalten wird. Das bezieht sich nicht nur auf eine auf Stärke aufbauende Hierarchie von dominanten Männern und ihnen dienenden Frauen, sondern auch auf die Etablierung normativer geschlechtsspezifischer Wertvorstellungen, an denen beide festhalten.³⁶⁴ Der von Freud erörterte Ödipus-Komplex beschreibt, wie Männer sich an dieses System anpassen, indem sie sich als Kinder mit den vom Vater verkörperten männlichen Verpflichtungen identifizieren, während Frauen in eine ausgeschlossene und unterlegene Position gedrängt werden. Dabei nehmen Männer eine insgesamt aktive und Frauen eine insgesamt passive Rolle ein.³⁶⁵ In einer entsprechenden bürgerlichen Gesellschaft sind Familien die einzige ideologisch akzeptable Sozialstruktur, innerhalb derer sich weibliche Sexualität entfalten darf³⁶⁶. Nur in sehr wenigen Noirs kommt eine Familie vor und noch seltener steht sie im Mittelpunkt der Erzählung³⁶⁷. Ein derartiges Abweichen von patriarchalischen Lebensmodellen ist zugleich ein Widerspruch zu klassischen amerikanischen Vorstellungen³⁶⁸. Frauen außerhalb solcher Verhältnisse stören die entsprechende soziale Ordnung und werden zu einer Bedrohung der Männlichkeit³⁶⁹. Noir wird oft als Ausdrucksform beziehungsweise Kritik dieser Ordnung verstanden. Die Veränderung der Konventionen von männlichem Heroismus sind dabei stets mit dem Wandel der Frauenbilder verbunden.³⁷⁰ Dafür sprechen besonders einige Extremfälle wie der Film *THE BLUE GARDENIA*³⁷¹, der die patriarchalische Sichtweise unterminiert, indem er seine Geschichte aus

³⁶⁴ Vgl. Krutnik 2006, S. 75

³⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 76

³⁶⁶ Vgl. Weingarten 1995, S. 48

³⁶⁷ Vgl. Tuska 1984, S. 205

³⁶⁸ Vgl. Tasker 2013, S. 362

³⁶⁹ Vgl. Weingarten 1995, S. 48

³⁷⁰ Vgl. Tasker 2013, S. 354

³⁷¹ *THE BLUE GARDENIA*. R.: Fritz Lang. USA 1953

Sicht einer weiblichen Erzählerin schildert, mit der sich der Zuschauer auch identifiziert³⁷².

Im Noir dominieren drei wesentliche weibliche Archetypen³⁷³. Dabei können sowohl nur eine als auch mehrere von ihnen auftauchen und sie können zum Teil auch in einer einzigen Person vereint sein:

- 1) Die fürsorgliche Frau. Dieser Typ zeichnet sich durch Tugend, Unschuld und Vergebung aus³⁷⁴. Er symbolisiert das Ideal jungfräulich unverdorbenner Reinheit³⁷⁵.
- 2) Die Femme Fatale³⁷⁶. Diese Figur verkörpert die in Noirs omnipräsente Doppeldeutigkeit, denn sie ist zugleich begehrenswert und gefährlich. Sie lebt ihr auch sexuelles Begehren offen aus und setzt Gewalt ein, um es zu befriedigen.³⁷⁷ Dieser Typ symbolisiert Ausschweifung und sinnlichen Exzess³⁷⁸.
- 3) Die schöne Neurotikerin. Diese recht selten vertretene Variante entspricht der fürsorglichen Frau, doch ihr fehlt deren selbstlose Hingabe. Indem sie ihren Einfluss auf den männlichen Protagonisten ausübt, schwächt sie ihn zugleich. Ihr Handeln fungiert meist als Haupttriebkraft der Narration und führt sowohl für den Protagonisten als auch für sich selbst zu einer Katastrophe.³⁷⁹

Die fürsorgliche Frau und die Femme Fatale stehen repräsentativ für entgegengesetzte Extreme. So ist letztere zwar getrieben von Eigeninteresse, zugleich aber interessant, intelligent und stark, wohingegen der fürsorgliche Typ langweilig und stumpfsinnig erscheint und sich durch völlige Hingabe zu einem Mann

³⁷² Vgl. Tuska 1984, S. 207

³⁷³ Vgl. Ebd., S. 164/203

³⁷⁴ Vgl. Frink 1998, S. 46

³⁷⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 119

³⁷⁶ Der Begriff entstammt dem Französischen und bedeutet: fatale Frau.

³⁷⁷ Vgl. Frink 1998, S. 50

³⁷⁸ Vgl. Tuska 1984, S. 119

³⁷⁹ Vgl. Tuska, S. 203

auszeichnet.³⁸⁰ Als parallel existierende ikonische Charaktere versinnbildlichen sie den für die Ästhetik des 20. Jahrhunderts typischen Widerspruch zwischen avantgardistischer Revolution und dem Anstreben von Idealen, die Mode und Massenmedien vorgeben³⁸¹.

Kommt in einem Noir eine Femme Fatale vor, wird der männliche Protagonist für gewöhnlich seiner vertrauten Umgebung entfremdet. Der Hauptgrund für diese Entfremdung ist, dass sie ihre eigene Sexualität selbst kontrolliert oder in dem Glauben handelt, das zu tun. Sie steht somit außerhalb des patriarchalisch geregelten Systems.³⁸² Gerade die Triebhaftigkeit, die auszuleben ihr von einer solchen Position ermöglicht wird, ruft bei männlichen Charakteren oft tiefste Verunsicherung, Impotenz und Existenzangst hervor³⁸³. Die scheinbar damit einhergehende Macht ist jedoch meist nur vorübergehend. Beinahe immer endet die Erzählung damit, dass sie in irgendeiner Form für ihre Unabhängigkeit bestraft wird, in der Regel in Form ihres gewaltsamen Todes oder ihrer Inhaftierung durch Gesetzeshüter. In seltenen Fällen wird sie stattdessen geheiratet. Die Femme Fatale wird unweigerlich zerstört oder gezähmt und die patriarchalische Ordnung wiederhergestellt.³⁸⁴ Ihre auf Gewalt aufgebaute Beziehung zum Protagonisten endet auch gewalttätig, entweder mit seinem, in den meisten Noirs aber mit dem Tod beider oder nur dem der Frau³⁸⁵. Bis zu diesem Punkt sind der archetypischen Femme Fatale die destruktiven Folgen ihres Verhaltens für ihre Umwelt und den Protagonisten gleichgültig³⁸⁶. Sie setzt ihren Körper bedenkenlos als zerstörerische Waffe ein und nutzt Geschlechtsverkehr lediglich als Mittel zum Zweck, wobei der Zweck oft Geld ist. Dabei ist sie sich ihrer eigenen, als Konsequenz erfolgenden Vernichtung deutlich weniger bewusst, als die in Noirs

³⁸⁰ Vgl. Tuska 1984, S. 202

³⁸¹ Vgl. Eco 2012, S. 418-425

³⁸² Vgl. Tuska 1984, S. 199

³⁸³ Vgl. Frankfurter 1997, S. 44

³⁸⁴ Vgl. Frink 1998, S. 51

³⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 48

³⁸⁶ Vgl. Tuska 1984, S. 206

selbstzerstörerisch handelnden Männer.³⁸⁷ Allerdings werden sie bereits vor dem für sie in der Regel negativen Ausgang der Geschehnisse in Situationen dargestellt, die sie isoliert erscheinen lassen, denn Einsamkeit ist ein wesentlicher Garant ihrer Unabhängigkeit³⁸⁸. Selbst wenn die Femme Fatale und der Protagonist erkennen, dass sie sich, unter anderem, tatsächlich lieben, ist es in den meisten Fällen bereits zu spät, um noch eine positive Beziehung führen zu können³⁸⁹. In der Femme Fatale manifestiert sich die Vorstellung der gefährlichen weiblichen Sexualität. Die Fantasie spricht sowohl Männer als auch Frauen an. Allerdings liegt das von ihr bereitete Vergnügen in ihrer Verbotenheit an sich. Die auf ihr Ausleben hin erfolgende Bestrafung ist somit nicht nur aus patriarchalischer Sicht nötig, sondern Teil der Fantasie selbst, deren verbotener Charakter dadurch bestätigt wird.³⁹⁰ Die Verwicklung in Verbrechen des Protagonisten und deren zerstörerische Folgen entsprechen diesem Effekt auf männlicher Seite³⁹¹. Dem Protagonisten selbst hingegen bereitet oft die masochistische Passivität Vergnügen, die daraus resultiert, dem von der Femme Fatale ausgehenden Versprechen von Liebe und Lust zu verfallen. Wendet er sich schließlich gegen sie, liegt das nicht nur an dem Bedürfnis, die patriarchalische Ideologie wiederherzustellen, sondern auch an seinem Drang, das Objekt zu kontrollieren und zu vernichten, das sein Bedürfnis nach Passivität geweckt hat. Obwohl viele Noir-Protagonisten sich darüber durchaus im Klaren sind, begeben sie sich bewusst in den Einfluss einer destruktiven Frau, da sie sich davon angezogen fühlen.³⁹² Gemäß des feministischen Verständnisses von Noir ist die Femme Fatale generell die Projektion männlicher Kastrationsängste gemäß der Psychoanalyse und ihre mediale Stilisierung eine Form der Fetischisierung³⁹³. Das aktive Verfolgen

³⁸⁷ Vgl. Hirsch 2008, S. 3

³⁸⁸ Vgl. Frink 1998, S. 51

³⁸⁹ Vgl. Merker in Grob 2012, S. 117

³⁹⁰ Vgl. Cowie in: Copjec 2006, S. 136

³⁹¹ Vgl. Hirsch 2008, S. 38

³⁹² Vgl. Cowie in: Copjec 2006, S. 125

³⁹³ Vgl. Frink 1998, S. 50

von eigenen Interessen einer Frau widerspricht in jedem Fall der ihr vorgesehene passiven Rolle im patriarchalischen Gefüge. Sie verfügt gewissermaßen über eigentlich männliche Macht, was oft visualisiert wird, indem sie über Accessoires verfügt, die indirekt einen Phallus symbolisieren.³⁹⁴ Als entsprechend phallische Attribute können beispielsweise Kleidungsstücke und Schmuck, wie lange Stiefel, hohe Absätze oder lange rote Fingernägel fungieren. Auch Requisiten wie Zigaretten, Brieföffner und Spritzen oder Waffen wie Pistolen, Gewehre und Dolche werden häufig genutzt.³⁹⁵

Der wesentlichste Charakterzug von Frauen, nicht nur von *Femme Fatales*, ist im Noir ihre Undurchschaubarkeit. Als unergründliche Figuren tragen sie zur Atmosphäre von Instabilität und Verwirrung bei, mit der sich ein männlicher Protagonist konfrontiert sieht. Handelt es sich bei ihm um einen Detektiv auf der Suche nach der Wahrheit, wirken sie doppelt belastend. Während er Methoden der Logik anzuwenden versucht, verkörpert die Frau ein irrationales, unkontrollierbares Element. Zugleich spricht sie die irrationale Triebhaftigkeit in ihm selbst an, indem sie ihn in Versuchung führt.³⁹⁶

3.3.2 Der Noir-Protagonist

In Noirs geht es immer wieder um Männer am Rande des Zusammenbruchs³⁹⁷. Sie sind dem Verlauf des Schicksals hilflos ausgeliefert, ebenso wie die weiblichen Protagonistinnen von Melodramen. Viele Quellen verstehen den Noir daher als eine männliche Entsprechung dieses primär auf Frauen ausgelegten Erzählgenres.³⁹⁸ Im Gegensatz zu anderen Kriminalgeschichten baut die Spannung eines Noir nicht auf der Frage danach auf, wer das im Zentrum stehende

³⁹⁴ Vgl. Tuska 1984, S. 206

³⁹⁵ Vgl. Frink 1998, S. 47

³⁹⁶ Vgl. Ebd., S. 49

³⁹⁷ Vgl. Grob 2002, S. 9-10

³⁹⁸ Vgl. Cowie in: Copjec 2006, S. 129

Verbrechen begangen hat, sondern darauf, wie sich der Protagonist verhält und wie er damit umgeht³⁹⁹. Dabei existiert auch kein einheitlicher Hauptcharakter mehr. In dieser Ambivalenz drückt sich die dem Weltbild des Noir zugrundeliegende Verunsicherung aus.⁴⁰⁰ Allerdings ist der Protagonist so gut wie immer weiß. NO WAY OUT⁴⁰¹ ist der einzige Film Noir mit einem dunkelhäutigen Schauspielerspieler in der Hauptrolle.⁴⁰² Zudem ist er meist erwachsen oder sogar alt und nicht besonders attraktiv. Exemplarisch sind in diesem Zusammenhang die typischen, von dem Darsteller Humphrey Bogart verkörperten Charaktere der ursprünglichen Schwarzen Serie. Sie erscheinen als unehrenhaft und werden während der Handlung zugleich selbst misshandelt. Sie agieren oft masochistisch oder sogar selbstzerstörerisch. Dabei bereiten sie sich aus eigenem Antrieb Probleme und begeben sich in Gefahr. Allerdings tun sie das nicht primär aufgrund ihres Gerechtigkeitsempfindens oder aus Gier, sondern aus morbider Neugier. Ebenso häufig verhalten sie sich passiv und lassen zu, dass man sie in kriminelle Zusammenhänge verwickelt.⁴⁰³ Im Gegensatz zum vorangegangenen Gangsterfilm der 1930er Jahre verurteilt der Noir seine unmoralisch handelnden Protagonisten nicht und ermöglicht es den Rezipienten somit, sich mit ihnen zu identifizieren. Dies ist besonders dann der Fall, wenn es sich um gewöhnliche Menschen handelt, die erst vom Schicksal zu Verbrechen gezwungen werden.⁴⁰⁴ Bereits in den literarischen Pulp-Vorlagen der Schwarzen Serie hatten Gewaltdelikte eine große Rolle gespielt. Allerdings hatte diese Gewalt stets eine symbolische Bedeutung, indem sie beispielsweise ein bestimmtes ethisches Prinzip oder eine Einstellung versinnbildlichte oder als Metapher für eine korrupte Gesellschaft fungierte. Auch die von den Charakteren des Noir selbst ausgeübte Brutalität hat meist einen spezifischen Hintergrund oder ist die Konsequenz einer

³⁹⁹ Vgl. Frank 2004, S. 138

⁴⁰⁰ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 21

⁴⁰¹ NO WAY OUT. R.: Joseph L. Mankiewicz. USA 1950

⁴⁰² Vgl. Tuska 1984, S. 229

⁴⁰³ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 22

⁴⁰⁴ Vgl. Sellmann 2001, S. 53

geschädigten Psyche.⁴⁰⁵ Seeßlen sieht in dem in vielen Noirs vorhandenen Privatdetektiv, aufbauend auf Miller, eine dem Westernhelden äquivalente Figur, da er oft für Gesetze einsteht, aber kriminell handeln muss, um dabei Erfolg zu haben. Beide Charakterarchetypen haben nicht selten mit dem Folgen eigener Fehler zu kämpfen, sind aber fähig, Schuldige zu bestrafen und beide stellen die Pflicht ihrem moralischen Empfinden gegenüber über Liebe und potentiellen Erfolg bei Frauen. Obgleich der Noir die Vorstellungen des amerikanischen Traums kritisiert, sieht Seeßlen diesen in solchen Charakteren verkörpert.⁴⁰⁶

Dem widerspricht, dass männliche Noir-Protagonisten der Erfolgsethik der Gesellschaft meist nicht zustimmen, was sie der für sie vorgegebenen Rolle im patriarchalischen System, ebenso wie die *Femme Fatale*, nicht entsprechen lässt. Diese Rolle sähe vor, dass sie arbeiten, beschützen und dienen, ohne das Festhalten an diesem Lebensweg je zu hinterfragen. Um geliebt zu werden und eine Familie gründen zu können, müssten sie dazu beitragen, Frauen an ihrem Platz zu halten, indem sie den Sinn ihres Lebens in Aktivität sehen und nicht in Nachdenken und passiven Betrachtungen.⁴⁰⁷ Obwohl die Verbindung zwischen aktiven und passiven Eigenschaften erst im Verlauf des Heranwachsens in der patriarchalisch geprägten Gesellschaft erfolgt, muss daran festgehalten werden, um diese zu erhalten.⁴⁰⁸ Die meisten intellektuellen, künstlerischen oder spirituellen Neigungen müssen daher ebenfalls streng kontrolliert werden. Dasselbe gilt für Emotionen, die im Idealfall nicht auftreten und keinesfalls offen gezeigt werden dürfen. Im selben Maß wie Frauen müssen die Männer alle sozial inakzeptablen Impulse und Neigungen unterdrücken. Darüber hinaus steht es ihnen nicht zu, ein tiefgehendes oder andauerndes freundschaftliches Verhältnis zu einer Frau einzugehen, ohne eine geschlechtliche Beziehung zu ihr aufzubauen. Selbst dann ist ihnen nicht gestattet, mit ihr als ebenbürtiger Person zu interagie-

⁴⁰⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 56

⁴⁰⁶ Vgl. Seeßlen 1998, S. 121

⁴⁰⁷ Vgl. Tuska 1984, S. 215

⁴⁰⁸ Vgl. Hölzer 2005, S. 66

ren. Auch zu anderen Männern dürfen sie lediglich eine oberflächlich kameradschaftliche Freundschaft aufbauen.⁴⁰⁹ Kommt in einem Noir eine von dieser Gesellschaftsordnung unabhängige Frau vor, wird der männliche Protagonist aus seiner von ihr vorgegebenen Rolle gedrängt und seine Männlichkeit wird in Frage gestellt. Indem sie männliche Charakterzüge annimmt, zwingt sie ihn dazu, offen oder heimlich beziehungsweise unbewusst, weibliche Wesenszüge anzunehmen.⁴¹⁰ Allerdings stehen viele Protagonisten im Noir auch unabhängig von einer eventuell zusätzlich auftretenden Femme Fatale außerhalb der patriarchalischen Ordnung. Dies liegt daran, dass die Bindung an eine fürsorgliche häusliche Frau ihm seine geistige Freiheit nehmen und ihm das theoretische Finden neuer Lebensperspektiven unmöglich machen würde. Im Noir entspräche das Akzeptieren einer solchen Frau gewissermaßen dem Akzeptieren der grundsätzlichen Bedeutungslosigkeit.⁴¹¹ Patriarchalische Vorgaben zu übernehmen stünde zudem, sowohl bei Männern, als auch bei Frauen, im Widerspruch zu jedem intensiv verfolgten Interesse für Literatur oder Musik⁴¹². Dieselbe vergebliche Suche nach Perspektiven und erfüllenden Lebensinhalten zwingt die Charaktere auch dazu, in Großstädten zu leben. Deren Verlockung auf Hoffnung bleibt bestehen, auch wenn sie sich nicht erfüllt.⁴¹³ Da sich die in urbanen Noir-Welten vorhandenen weiblichen Charaktere streng in fürsorgliche Frauen und Femme Fatales unterteilen (Die schöne Neurotikerin entspricht in diesem Zusammenhang einer unbewusst destruktiven fürsorglichen Frau), ist ein solcher Protagonist gezwungen, entweder allein zu leben, oder eine absehbar gefährliche Beziehung einzugehen.⁴¹⁴ Als isoliertes Individuum in einer fundamental feindlichen Großstadt wird der Protagonist zu einem zerstörerischen Überlebenskampf gezwungen⁴¹⁵. Abgesehen von letztendlich immer trügerischen Aussichten auf eine umfassende

⁴⁰⁹ Vgl. Tuska 1984, S. 215

⁴¹⁰ Vgl. Ebd., S. 231

⁴¹¹ Vgl. Ebd., S. 216

⁴¹² Vgl. Ebd., S. 223

⁴¹³ Vgl. Dimendberg 2004, S. 7

⁴¹⁴ Vgl. Tuska 1984, S. 119

⁴¹⁵ Vgl. Frink 1998, S. 63

Verbesserung ihrer Situation bildet das von Nietzsche aufgestellte Diktum „Wert hart!⁴¹⁶“ ihre einzige Handlungsgrundlage⁴¹⁷. Es gibt sowohl Protagonisten, die dieser Prämisse gerecht werden als auch andere, die daran scheitern⁴¹⁸. Erstere entsprechen somit Nietzsches Ideal eines höheren Menschen. Etwa Sam Spade, der Protagonist des Films *THE MALTESE FALCON*, zeichnet sich durch körperliche und geistige Überlegenheit aus, die es ihm gestatten, sich nur nach seinen eigenen Moralvorstellungen zu richten, was bereits kurz nach Erscheinen des Films von der Fachpresse als neuartige Form des Heroismus bezeichnet wurde⁴¹⁹. Dennoch triumphieren Männer, die ein riskantes, zerstörerisches Leben außerhalb der patriarchalischen Ordnung wählen, nur in sehr wenigen Noirs. Sie sind ebenso Objekte der Vernichtung wie die *Femme Fatale*.⁴²⁰ Ein Grund für ihr häufiges Scheitern, ist, dass sie ihre Situation nicht akzeptieren und, ähnlich wie die Charaktere in den Dramen Shakespeares, falsche Illusionen in Bezug auf Frauen konstruieren, diese dann für die Realität halten und entsprechend handeln⁴²¹.

In vielen auf Männer ausgelegten Erzählungen dient der Protagonist als idealisierte Identifikationsfigur, die Autorität, Erfolg und patriarchalisch-männliche Sexualität erfolgreich vereint. Entsprechend überzeichnete Charaktere wie James Bond oder Mike Hammer propagieren eine Ideologie männlicher Allmacht und Unverwundbarkeit. Im Laufe der Handlung beweist der Held seinen Wert und nimmt seinen gesellschaftlichen Platz als Mann ein oder bestätigt diesen, indem er eine Reihe von Tests besteht. In abgeschlossenen Erzählungen endet die Narration oft damit, dass der Held in die kulturelle Ordnung integriert wird indem er heiratet. Dieser Ablauf spiegelt den männlichen Prozess des Erwachsenwerdens nach dem Prinzip des Ödipus-Komplexes wider.⁴²² Solche Erzählungen betonen auch, dass dieser Prozess weder einheitlich noch unproblematisch verläuft. Er

⁴¹⁶ Vgl. Nietzsche 2010, S. 573

⁴¹⁷ Vgl. Tuska 1984, S. 65

⁴¹⁸ Vgl. Ebd., S. 216

⁴¹⁹ Vgl. Biesen 2005, S. 48

⁴²⁰ Vgl. Tuska 1984, S. 216

⁴²¹ Vgl. Ebd., S. 208

⁴²² Vgl. Krutnik 2006, S. 87

muss mit diversen Hindernissen und Verzögerungen zurechtkommen. Im Noir neigen die Protagonisten dazu, daran zu scheitern. Obwohl sich die Geschichten durch klassisch männlichen Sprachgebrauch und entsprechende Action auszeichnen, wird der Erfolg des Integrationsprozesses infrage gestellt.⁴²³ Dennoch wird der schäbige, zwanghaft einsame Held in Noirs unentwegt glorifiziert. Er entspricht zwar dem Gegenteil des klassischen männlichen Helden, übt aber dennoch eine starke, wenn auch invertierte Anziehungskraft aus und ermöglicht eine Identifikation mit ihm. Während der herkömmliche Protagonist männliche Überlegenheit verkörpert, suggeriert der pessimistische, seiner prekären Situation ergebene Mann im Noir eine Form von Männlichkeit, die sich auf narzisstische Weise gegen sich selbst gewandt hat. Indem er äußere Bindungen und Wertesysteme zurückweist, kann er an seinem eigenen individuellen Sinn für Perfektion festhalten.⁴²⁴ Dabei erlauben sich die Noir-Männer kein bewusstes Selbstmitleid, sie sind also in gewisser Hinsicht stolz auf ihr Verhalten⁴²⁵. Das Ablehnen konventioneller Handlungsformen und Ideale verschafft ihnen eine Befriedigung, die auf Prozesse innerhalb ihres eigenen Bewusstseins zurückzuführen ist. Krutnik vergleicht sie mit dem ebenfalls von Freud beschriebenen Autoerotismus der präödiptalen Phase, also dem Vergnügen, das Erfolgserlebnisse in der Kindheit vor der Integration in das patriarchalische System bereiten.⁴²⁶ Der Erfolg des frühen Noir in den 1940er Jahren weist darauf hin, dass sich das Vertrauen in die zu dieser Zeit vorherrschende dominant männliche Reglementierung der Gesellschaft in einer Krise befand⁴²⁷.

Unter den bisher erörterten Gesichtspunkten lassen sich die in Noirs vorkommenden Männer, insbesondere die Protagonisten, ebenso wie die Frauen, in

⁴²³ Vgl. Ebd., S. 88

⁴²⁴ Vgl. Ebd., S. 90

⁴²⁵ Vgl. Tuska 1984, S. 115-116

⁴²⁶ Vgl. Krutnik 2006, S. 90

⁴²⁷ Vgl. Ebd., S. 91

verschiedene, sich zum Teil überschneidende Kategorien einteilen. Aufbauend auf Hirsch nennt Sellmann dabei drei Hauptgruppen:

- 1) Der Ermittler
- 2) Das Opfer
- 3) Der Psychopath

Der Ermittler

Der Ermittler kann als Privatdetektiv, Polizeibeamter oder gewöhnlicher Bürger auftreten, den die Suche nach bestimmten Informationen oder Antworten in eine bedrohliche und lebensgefährliche Welt führt. In den meisten Fällen gelingt es ihm, in dieser Welt zu überleben und zumindest sein grundlegendes Ziel zu erreichen, sofern er an festen Gerechtigkeitsvorstellungen oder einem professionellen Ethos festhält. Damit entspricht er, verglichen mit den beiden anderen Archetypen, am ehesten einem idealisierten Helden nach üblichem Verständnis.⁴²⁸ Die charakteristische Figur eines moralisch angeschlagenen, wortkargen und zudem Whisky trinkenden Detektivs ist dabei besonders repräsentativ für den Film Noir der 1940er Jahre⁴²⁹. In Abhängigkeit von ihrem jeweiligen Verhältnis zum juristischen Gefüge und den Richtlinien der patriarchalischen Ordnung, beziehungsweise der Abgrenzung davon, lassen sich Noirs mit Protagonisten der Kategorie Ermittler in drei weitere Untergruppen einordnen. Diese stellen die gefährdete Männlichkeit jeweils anders dar und behandeln sie auch auf verschiedene Weise:

⁴²⁸ Vgl. Sellmann 2001, S. 32

⁴²⁹ Vgl. Hölzer 200, S. 115

- 1) Der investigative Thriller. Der Protagonist, hier meist ein professioneller Detektiv, versucht, die Ordnung zu erhalten und somit seine Identität zu bestätigen, indem er eine kriminelle Verschwörung aufdeckt und vereitelt
- 2) Der männliche Suspense-Thriller. Die invertierte Form der ersten Variante. Der Protagonist befindet sich in einer Position ausgeprägter Unterlegenheit, sowohl gegenüber den kriminellen Verschwörern als auch gegenüber der Polizei. Die Wahrheit herauszufinden ist essenziell notwendig um sein Leben zu retten und ihm eine sichere Position abseits der unmittelbaren Gefahr zu verschaffen.
- 3) Der kriminelle Abenteuer-Thriller. Der Protagonist wird, üblicherweise mithilfe einer verführerischen Frau, angeheuert, um willentlich das Gesetz zu überschreiten. Anschließend muss er mit den Konsequenzen zurechtkommen und die Hintergründe herausfinden. Die Protagonisten dieser Untergruppe weisen deutliche Parallelen zu denen der Rubrik des Opfers auf.⁴³⁰

Der Psychopath

Die Protagonisten vieler Noirs sind destruktive Psychopathen. Einerseits erscheinen sie als moralisch verantwortliche Verrückte, die es verdient haben, vernichtet zu werden. Andererseits handelt es sich bei ihnen um gewöhnliche, schwache Individuen, deren innere Defekte von Faktoren außerhalb ihrer Kontrolle hervorgerufen werden.⁴³¹ Häufig werden beim Rezipienten sogar Sympathien für brutale Polizisten und Frauenmörder geweckt⁴³². Männer des Noir-Archetyps des Psychopathen lassen sich in drei weitere Hauptgruppen unterteilen:

⁴³⁰ Vgl. Krutnik 2006, S. 86

⁴³¹ Vgl. Durnat 1970, S. 49

⁴³² Vgl. Tuska 1984, S. 225

- 1) Der Held mit tragischem Fehler
- 2) Das dezente Monster
- 3) Das offensichtliche Monster.

Ein exemplarisches Beispiel für das Wirken eines dezenten Monsters ist der Film PHANTOM LADY. Der Ermittler-Protagonist sucht verzweifelt nach dem Mörder seiner Frau und findet schließlich heraus, dass es sich dabei um den freundlichen Hoteldetektiv handelt, der sie ohne erkennbares Motiv getötet hat. Die Ursachen für Psychopathie sind im Noir meist:

- 1) Die Flucht in ein Trauma, häufig aufgrund von Kriegserfahrungen
- 2) Tragische umfassende Verwirrung
- 3) Gewalt entspricht dem Geist der Gesellschaft und Psychopathie wird als normaler Teil des Lebens akzeptiert.⁴³³

Etwa Mike Hammer fällt in die dritte Kategorie. Er ist zwar gewalttätig und korrupt, doch das ist jeder andere Charakter in dem Milieu, in dem er agiert, auch⁴³⁴. Die Psychopathie effektiv auszuleben wird meist hervorgerufen durch:

- 1) Das Leben in Elendsvierteln
- 2) Psychologische Eigenarten, über die der Charakter subtil die Kontrolle verliert
- 3) Unterschwellig verderbende gesellschaftliche Moral⁴³⁵

⁴³³ Vgl. Durnat 1970, S. 49-50

⁴³⁴ Vgl. Tuska 1984, S. 170

⁴³⁵ Vgl. Durnat 1970, S. 49-50

Opfer

Das Opfer kann eines Verbrechens beschuldigt werden, das es nicht begangen hat oder gegen seinen Willen dazu getrieben werden, zum Beispiel durch die Einflussnahme einer schönen Frau⁴³⁶. Ebenso wie unter den Tätern in Noirs herrscht auch unter den Opfern deutliche moralische Ambivalenz. Für gewöhnlich stehen sie selbst unter Verdacht. Ihre Beziehungen zu einem verdorbenen Milieu sind das, was die Aufmerksamkeit der Täter überhaupt erst auf sie zieht. Oft sind sie genau deswegen Opfer, wie sich ihnen nicht die Möglichkeit bietet, selbst Täter zu sein.⁴³⁷ Allerdings geraten, wie in Kapitel 3.2 beschrieben, häufig auch ganz gewöhnliche Menschen in die Verwicklungen einer zerstörerischen Welt und werden als Folge dessen in eine Opferrolle gedrängt.

3.3.3 Die Zersplitterung der Geschichte

Was eine Erzählung, in Verbindung mit den bisher geschilderten formalen sowie inhaltlichen Eigenschaften und den typischen Charakteren endgültig als Noir einstuft, ist das Vorhandensein für Noir typischer Erzählstrukturen⁴³⁸. Dazu zählen die Verwendung von Rückblenden, Voice-Over-Kommentaren und die subjektive und oft nur begrenzt glaubwürdige Erzählperspektive aus Sicht von Protagonisten. Die Handlung baut meist auf einem oder mehreren Rätseln auf, die in ihrem Verlauf zu lösen versucht werden. Entsprechende narrative Methoden erhöhen deren Komplexität, indem sie innerhalb von Geschichten weitere Geschichten erzählen, sodass die Lösung eines Rätsels häufig ein neues aufwirft.⁴³⁹ In Noirs

⁴³⁶ Vgl. Sellmann 2001, S. 32

⁴³⁷ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 22

⁴³⁸ Vgl. Tuska 1984, S. 151

⁴³⁹ Vgl. Cowie in: Copjec 2006, S. 12

werden die Erwartungen des Rezipienten bezüglich des Verlaufs ihrer Geschichte aktiv enttäuscht, was offenbart, dass die konventionellen Gesetzmäßigkeiten vorhersehbarer Erzählungen nur eine Illusion sind⁴⁴⁰.

Die Verbindung von Voice-Over-Kommentaren in Verbindung mit Rückblenden kann dabei verschiedene Effekte erzielen. Eine Erzählstimme etwa, die zunächst in der Gegenwart spricht und anschließend dazu übergeht, vergangene Ereignisse zu kommentieren, ist in der Lage, für das Verständnis der Vergangenheit erforderliche Informationen zu vermitteln oder die Ereignisse der Handlungsgegenwart in einen bestimmten Kontext zu setzen.⁴⁴¹ Der Film *THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE*⁴⁴² beispielsweise handelt von einem Mann, der im Gefängnis sitzt. Wie er dorthin gelangt ist wird in Rückblenden erzählt.⁴⁴³ Als Teil einer größeren narrativen Struktur missachten entsprechende Sequenzen ausnahmslos die diegetische Normalität, indem sie auf die subjektiven Perspektive ihrer Erzählung aufmerksam machen, die für gewöhnlich zunächst als objektiv wahrgenommen wird. Sie sind Teil einer nur ausschnittweise enthüllten Wahrheit und werfen somit Fragen nach dem größeren erzählerischen Zusammenhang auf. Dieser Prozess suggeriert das potentielle Vorhandensein anderer Versionen der Wahrheit und betont somit die undurchschaubare Komplexität der dargestellten Welt.⁴⁴⁴ Wenn die Erzählperspektive der Sichtweise des Protagonisten entspricht und dessen Geisteszustand widerspiegelt, kann zu keinem Zeitpunkt sicher definiert werden, was der Realität entspricht und was er sich nur einbildet⁴⁴⁵. Die Voice-Over-Erzählung steht für eine bewusste Erinnerung des Erzählers, die somit als Quelle für alles Dargestellte fungiert⁴⁴⁶. Die sichtbaren Bilder scheinen seinen hörbaren Worten zu entsprechen. Sie symbolisieren den Zugang des Re-

⁴⁴⁰ Vgl. Telotte 1989, S. 8

⁴⁴¹ Vgl. Ebd., S. 15

⁴⁴² *THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE*. R.: Tay Garnett. USA 1946

⁴⁴³ Vgl. Tuska 1984, S. 168

⁴⁴⁴ Vgl. Telotte 1989, S. 15

⁴⁴⁵ Vgl. Sellmann 2001, S. 231

⁴⁴⁶ Vgl. Phillips 2003, S. xxi.

zipienten zum Bewusstsein des Erzählers, zu seinen Erinnerungen und Gedanken, die eindeutiger und detaillierter sind, als jede rein sprachliche Schilderung. Dies ermöglicht einen Zugang zu seiner inneren Welt, besonders zu der andauernden Wechselwirkung von Begehren und Zurückhaltung.⁴⁴⁷ Erinnerungen haben grundsätzlich ein paradoxes Verhältnis zur Zeit, da sie nicht nur gleichzeitig der Gegenwart und der Vergangenheit angehören, sondern auch keiner dieser Zeitformen jemals eindeutig zugeordnet werden können⁴⁴⁸. Das Gleiche gilt für Filme im Moment der Projektion. Die Illusion, am sichtbaren Geschehen beteiligt zu sein oder zumindest teilhaben zu können, wird irritiert durch die simultane Wahrnehmung der medialen Umstände, also beispielsweise der realen Umgebung des Kinos, in dem der Film angesehen wird.⁴⁴⁹ Das Gefühl der Kontrolle wird dem Rezipienten entzogen, sobald er sich diese Umstände bewusst macht⁴⁵⁰. Während herkömmliche Erzählungen, besonders Filme, versuchen, dies zu verhindern, indem sie die Beschränkungen ihrer Perspektive und deren relativen Charakter verschleiern, offenbaren viele Noirs sie. Die eigene, persönliche Sichtweise wird offen als eine zu der allgemeinen, vermeintlich objektiven alternative dargestellt.⁴⁵¹ Der Rezipient kann sich nicht der unbewussten Illusion von Kontrolle hingeben, er muss die unweigerlich eintretenden Ereignisse bewusst hilflos mitansehen, oder sie, im Fall eines Videospiels, hilflos durchleben. Wird eine aufgrund subjektiver Handlungszusammenhänge besonders verwirrende Kameraführung verwendet (siehe Kapitel 3.3.1), verstärkt sie diesen Effekt noch⁴⁵². Dabei kann bereits die Bildgestaltung allein der Kontinuität der Erzählung entgegenwirken, während im umgekehrten Szenario auch eine entsprechende Erzählstruktur die Wirkung eigentlich nicht verwirrender Bilder negieren

⁴⁴⁷ Vgl. Telotte 1989, S. 15

⁴⁴⁸ Vgl. Hölzer 2005, S. 90

⁴⁴⁹ Vgl. Ebd., s. 126

⁴⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 130

⁴⁵¹ Vgl. Telotte 1989, S. 16

⁴⁵² Vgl. Telotte 1989, S. 17

kann⁴⁵³. Speziell solche Geschichten, die auf den bevorstehenden Tod des erzählenden Charakters hinauszulaufen scheinen oder in denen dieser bereits tot ist, wie etwa in *SUNSET BLVD.*,⁴⁵⁴ setzen sich mit den Einschränkungen konventioneller Erzählmethoden auseinander⁴⁵⁵. Die pessimistische Noir-Betrachtungsweise wird häufig erzielt, indem anhand von Ausschnitten oder Rückblenden ein Überblick über das komplette Leben eines Charakters vermittelt wird, das letztendlich bedeutungslos erscheint⁴⁵⁶. Einige Noirs verkomplizieren dieses Muster, indem sie mehrere Erzähler mit jeweils zugehörigen eigenen Rückblenden hinzufügen⁴⁵⁷. Exemplarisch ist dabei der Neo Noir-Film *U TURN*⁴⁵⁸. Mithilfe verschiedener Stilmittel wird zunächst der subjektiven Perspektive seiner Protagonisten Ausdruck verliehen, dessen Geisteszustand dem Delirium nahe ist. So werden etwa in kritischen Momenten kurze Einstellungen von Klapperschlangen, Skorpionen, dem Mond und ausgestopften Tieren wie zum Beispiel Berglöwen oder Rückblenden, die zum Teil nicht nur seine tatsächliche Vergangenheit zeigen, eingeschnitten. Zusätzlich werden allerdings auch die Gedanken und Sichtweisen anderer Charaktere visuell dargestellt. Teilweise wird völlig offengelassen, wie der Zuschauer einige der Einstellungen deuten beziehungsweise zeitlich einordnen soll, oder wessen Perspektive sie vermitteln.⁴⁵⁹ Insgesamt werden eher die Auswirkungen des Settings, also der heißen Wüste, auf die Psyche der Charaktere im Allgemeinen visualisiert⁴⁶⁰.

Der primäre Erzähler ist im Noir fast immer ein männlicher Protagonist. Handelt es sich dabei um einen Detektiv, entspricht dessen Sprechweise in der Regel dem Formulierungsstil der hard-boiled-Romane, die der Schwarzen Serie als

⁴⁵³ Vgl. Tuska 1984, S. 167

⁴⁵⁴ *SUNSET BLVD.* R.: Billy Wilder. USA 1950

⁴⁵⁵ Vgl. Telotte 1989, S. 8

⁴⁵⁶ Vgl. Tuska 1984, S. 184

⁴⁵⁷ Vgl. Telotte 1989, S. 15

⁴⁵⁸ *U TURN.* R.: Oliver Stone. FRA/USA 1997

⁴⁵⁹ Vgl. Sellmann 2001, S. 136

⁴⁶⁰ Vgl. Ebd., S. 138

Vorbild dienen, sie ist also knapp und zynisch, oft aber zugleich von Selbstzweifeln geprägt.⁴⁶¹ Ist der Erzählcharakter selbstzerstörerisch und fatalistisch, überträgt sich sein Fatalismus auch auf den Rezipienten⁴⁶². Aufgrund der gezielten Subjektivierung der Erzählung entwickelt der Zuschauer auch zu negativen oder sogar lächerlichen Figuren Sympathien, beziehungsweise er identifiziert sich mit ihnen⁴⁶³. Der retrospektive Ansatz von Rückblenden, vermittelt eine komplexe Vision des Individuums in der modernen Gesellschaft. Während die Erzähler auf nicht verlässliche Weise von ihrer Vergangenheit berichten, wird infrage gestellt, inwieweit sie überhaupt dazu in der Lage sind, also ob sie sich der Zusammenhänge, in die sie verstrickt waren, tatsächlich bewusst sind.⁴⁶⁴

Insgesamt geht Noir, besonders Neo Noir, sehr bewusst mit der Erzählperspektive um. Die in neueren Produktionen erzielten Effekte übertreffen dabei die der ursprünglichen Schwarzen Serie. Dadurch werden sie noch düsterer, da sie einen sehr intensiven, beunruhigenden Einfluss auf den Rezipienten ausüben und ihn zwingen, seine Position als solcher zu überdenken. Damit wird auch der Verlust moralischer Kategorien noch weiter vorangetrieben.⁴⁶⁵ Während der Film Noir bereits als subversive Variante des Kriminalfilms angesehen wird, ist Neo Noir zusätzlich als subversive Variante des Film Noir zu betrachten, da auch dessen narrative Konventionen aktiv unterminiert werden⁴⁶⁶. Aufgrund seines selbstreflexiven Charakters kann Noir, vor allem aber Neo Noir, als Metafiktion angesehen werden⁴⁶⁷. Der Begriff der Metafiktion bezeichnet fiktionale Erzählungen, die bewusst und systematisch auf ihren Status als künstliches Erzeugnis aufmerksam machen, um Fragen über die Beziehung von Fiktion und Realität aufzuwerfen. Indem sie ihre eigenen Konstruktionsmethoden kritisieren, untersuchen sie nicht nur die fundamentalen Strukturen narrativer Fiktion, sondern sie

⁴⁶¹ Vgl. Cowie in: Copjec 2006, S. 126

⁴⁶² Vgl. Biesen 2005, S. 2

⁴⁶³ Vgl. Sellmann 2001, S. 138

⁴⁶⁴ Vgl. Telotte 1989, S. 7

⁴⁶⁵ Vgl. Sellmann 2001, S. 138

⁴⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 258

⁴⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 179-180

erforschen auch die potentielle Fiktionalität der realen Welt. Durch die Praxis von Fiktion setzen sich entsprechende Werke mit der Theorie von Fiktion auseinander.⁴⁶⁸ Somit entspricht Metafiktion dem Prinzip der Heisenbergschen Unschärferelation: Es ist unmöglich, die objektive Realität zu beschreiben, da der Beobachter das Beobachtete stets verändert⁴⁶⁹. Metafiktion kann mithilfe einer Reihe konkreter Methoden erzeugt werden. Einige davon finden sich auch im Noir häufig wieder:

- 1) Offensichtliches, aktives Eingreifen des Erzählers in die Erzählung.
- 2) Dekonstruktion der zeitlichen und räumlichen Organisation der Erzählung.
- 3) Kontinuierliche Unterminierung spezifischer fiktionaler Konventionen, wie beispielsweise des Ablaufes einer bestimmten Szene oder des eintretenden Endes.
- 4) Explizite Anspielungen oder Parodien auf vorrangegangene, sowohl literarische als auch nicht literarische Erzählungen.⁴⁷⁰

Der vierte Punkt ist im Zusammenhang mit der für Noir typischen Tendenz zu verstehen, Dialogführung und Inhalte der Pulp-Literatur aufzugreifen und sie zu stilisieren. Im Neo Noir ist auch das ästhetische Spiel mit Zitaten aus bekannten Filmen üblich⁴⁷¹.

⁴⁶⁸ Vgl. Waugh 2013, S. 2

⁴⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 3

⁴⁷⁰ Vgl. Sellmann 2001, S. 179

⁴⁷¹ Vgl. Grob 2012, S. 15

4 Untersuchung der zentralen Noir-Motive im Film

4.1 Chinatown

Der Neo Noir-Film CHINATOWN⁴⁷² handelt von der Geschichte der Stadt Los Angeles im 20. Jahrhundert. Insbesondere werden die bei ihrem Aufbau zentrale Bedeutung von Wasser und die komplexen Zusammenhänge zwischen Stadtentwicklung und Korruption hervorgehoben.⁴⁷³ CHINATOWN wurde 1974 als reiner Studiofilm gedreht⁴⁷⁴. Dennoch spielt seine Handlung im Jahr 1937. Diese rekonstruiert zum Teil einen tatsächlichen Fall von Bodenspekulation von 1905 und einem damit verbundenen Umweltskandal⁴⁷⁵. Sie basiert darüber hinaus auch auf dem Bau des ersten großen Aquädukts 1913, der das spätere Wachstum der Stadt erst ermöglichte. Der daran beteiligte Ingenieur William Mulholland diene als Vorbild für den Charakter Hollis Mulwray. Allerdings entschied der Drehbuchautor des Films, die Geschichte in das Jahr 1937 zu verlegen, da ein Privatdetektiv als Protagonist im vormals noch ländlichen Raum nicht glaubhaft gewesen wäre.⁴⁷⁶ CHINATOWN verdeutlicht sein die 1930er Jahre widerspiegelndes Setting nicht nur durch seine Handlungsinhalte und das Thema, sondern auch durch eine aufwändige, der Zeit entsprechende Gestaltung von Kulisse und Kostümen⁴⁷⁷. Er entstand gegen Ende des Vietnamkrieges während der Hochphase der New Hollywood-Bewegung und übernimmt die in den 1970er Jahren vorherrschende, desillusionierte Betrachtungsweise auf die amerikanische Gesellschaft, die über die retrospektive Darstellung ihrer Vergangenheit hinausgeht⁴⁷⁸. Der Film übte

⁴⁷² CHINATOWN. R.: Roman Polanski. USA 1974

⁴⁷³ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 256-257

⁴⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 259

⁴⁷⁵ Vgl. Lippert 1990, S. 44

⁴⁷⁶ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 259

⁴⁷⁷ Vgl. Tasker 2013, S. 364

⁴⁷⁸ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 259

auf den späteren Neo Noir einen großen Einfluss aus⁴⁷⁹. Dabei wurden der Einsatz der für Noir typischen expressionistischen Lichtgestaltung und alle nostalgischen Elemente bei seiner optischen Ausarbeitung bewusst vermieden⁴⁸⁰. Inhaltlich ist CHINATOWN allerdings eindeutig als Noir einzuordnen. Seine vielschichtige Handlung thematisiert illegale Verhaltensweisen und Begehren mit destruktiven Folgen⁴⁸¹.

Sie handelt von dem auf Fälle von Ehebruch spezialisierten Privatdetektiv J.J. Gittes. Er wird von einer ihm unbekannten Frau, die sich als Evelyn Mulwray ausgibt, engagiert, um deren Ehemann einer Affäre zu überführen und entsprechende Beweise zu liefern. Dies gelingt ihm und Evelyns Ehemann Hollis wird öffentlich denunziert. Kurz darauf stellt sich raus, dass die echte Evelyn Mulwray damit nichts zu tun hatte. Allerdings wird ihr Gatte, der Leiter der städtischen Wasserwerke, ermordet aufgefunden. Gittes versucht nun, herauszufinden, wer ihn getäuscht und zu seinem Handeln verleitet hat. Dabei entdeckt er eine umfassende Verschwörung mit dem Ziel, die Wasserversorgung der Stadt zu manipulieren, um große Mengen Wasser abzuzweigen und damit zuvor aufgekaufte Wüstengebiete im Umland in fruchtbare Agrarregionen zu verwandeln. Hinter dieser Verschwörung steht Evelyns reicher Vater und ehemaliger Geschäftspartner ihres Mannes, der, wie Gittes, nachdem er mit ihr ein Verhältnis begonnen hat, schließlich herausfindet, zuvor ein inzestuöses Verhältnis zu ihr hatte. Dabei wurde Evelyns vor der Öffentlichkeit versteckte Tochter Katherine gezeugt, die vermeintliche Geliebte ihres Mannes. Er versucht, Gittes selbst anzuwerben, um seine Tochter/Enkeltochter Katherine zu ihm zu bringen. Dieser jedoch entscheidet, Evelyn und Katherine zur Flucht zu verhelfen, was jedoch scheitert und dazu führt, dass Evelyn von Polizisten erschossen wird und Katherine in die Hände ihres Vaters gerät.

⁴⁷⁹ Cgl. Conrad 2006, S. 26

⁴⁸⁰ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 257

⁴⁸¹ Vgl. Tasker 2013, S. 364

Obwohl die finale Szene des Films tatsächlich in einer Straße des chinesischen Viertels von Los Angeles spielt, ist der Ausdruck Chinatown im Zusammenhang der Handlung eher als mehrdeutige Metapher für die schlechten Folgen guter Absichten zu verstehen, sowie für trügerisches Wissen, dass zu falschem Handeln verleitet und einen Zustand, in dem die Offensichtliche nicht im Ansatz der Wahrheit entspricht. Gittes hat vor den Geschehnissen der Handlung selbst als Polizist in Chinatown gearbeitet und dort gelernt, dass es besser ist, sich so passiv wie möglich zu verhalten, nicht einzugreifen und den Dingen ihren Lauf zu lassen. Diese Maxime wird im Lauf der Geschichte erneut bestätigt, da alle negativen Geschehnisse letztendlich eine Folge davon sind, dass er nicht nach ihr handelt.⁴⁸²

Die Rolle der Frau

In CHINATOWN sind drei weibliche Charaktere von Bedeutung: Ida Sessions, Evelyn Mulwray und Katherine.

Ida Sessions ist die Frau, die sich zu Beginn als Mrs. Mulwray ausgibt, um J.J. Gittes anzuheuern. Es handelt sich bei ihr um eine klassische Variante der *Femme Fatale*⁴⁸³. Sie handelt aktiv, manipuliert den Protagonisten, verwickelt ihn in Zusammenhänge und wird im Verlauf der Handlung letztendlich getötet. Allerdings kommt sie nur in drei Szenen des Films vor, in einer davon ist sie nicht selbst zu sehen, sondern spricht nur am Telefon und in der dritten ist sie bereits tot und wird als Leiche aufgefunden. Vor ihrer Ermordung versucht sie allerdings, sich selbst aus den Verstrickungen, in die sie auch Gittes gebracht hat, zu befreien, indem sie ihm gesteht, dass auch sie selbst zu Anfang nur im Auftrag anderer gehandelt hat.

⁴⁸² Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 256

⁴⁸³ Vgl. Ebd., S. 258

Evelyn Mulwray ist die zentrale weibliche Figur der Erzählung. Als Frau in einem inhaltlich exemplarischen Noir ist sie undurchschaubar und erschwert mit verschiedenen Täuschungsversuchen die Ermittlungen des Protagonisten. Letztendlich ist ihre Rolle jedoch eher die eines Opfers als eines Aggressors, was sich letztendlich darin äußert, dass sie bei dem Versuch getötet wird, ihre Tochter/Schwester zu beschützen⁴⁸⁴. Ihr fehlt die zielgerichtete Energie, die viele Noir-Frauen auszeichnet. Das von ihr verkörperte Mysterium basiert eher auf den Dingen, die ihr Vater ihr angetan hat und die sie zu verbergen versucht, denen sie aber nicht entkommen kann.⁴⁸⁵ Auch trägt sie mehr widerwillig dazu bei, Gittes tiefer in die Geschehnisse hineinzuziehen, nachdem ihr Mann getötet wurde⁴⁸⁶. Ihre Einflussnahme erfolgt erst, nachdem er selbst sie aktiv dazu veranlasst hat, zu handeln. Dann allerdings agiert sie eigenmächtig und weist einige Verhaltensweisen einer *Femme Fatale* auf. Sie ist beispielsweise durchaus bereit, ihre Sexualität als Mittel der Beeinflussung zu gebrauchen, was besonders deutlich wird, als sie Gittes schließlich anwirbt, um in ihrem Sinne Nachforschungen anzustellen. Während des Gesprächs gibt sie, auf seine Fragen hin, an, dass sie während ihr Mann noch lebte außereheliche Beziehungen geführt habe und auch zum Zeitpunkt seiner Ermordung bei einem Liebhaber gewesen sei. Er erkundigt sich, ob es sich dabei um ein festes Verhältnis gehandelt habe, woraufhin sie in zweideutigem Tonfall antwortet: „I don't see anyone for very long, Mr. Gittes.“⁴⁸⁷ und somit andeutet, auch an einer Beziehung zu ihm interessiert zu sein, um ihn subtil davon abzuhalten, weiter nachzufragen. Später verführt sie ihn tatsächlich. Für ihre Einstufung als *Femme Fatale* spräche auch, dass Gittes seiner gewohnten Umgebung entfremdet wird, was allerdings, wie später erörtert, nicht allein auf ihre Einflussnahme zurückzuführen ist. Auch versucht sie, sich dem von ihrem Vater repräsentierten patriarchalischen System zu widersetzen. Als Geschäftsmann, Politiker und angesehener Bürger symbolisiert dieser die von Männern

⁴⁸⁴ Vgl. Tasker 2013, S. 364

⁴⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 365

⁴⁸⁶ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 259

⁴⁸⁷ CHINATOWN. TC: 00:46:43

dominierte bürgerliche Gesellschaft⁴⁸⁸. Dabei handelt sie aktiv und nachdem sie von Gittes dazu motiviert wurde auch aus eigenem Antrieb. Allerdings war ihr Verhältnis zu ihrem ebenfalls sehr angesehenen Gatten Hollis ein grundlegend passives. Er heiratete sie, um sie aus der misslichen Lage zu befreien, in die sie die der Handlung vorrangegangene erste Flucht vor der Beziehung zu ihrem Vater gebracht hatte und trotz ihrer Affären verhält sie sich ihm gegenüber, davon abgesehen, eher wie eine fürsorgliche Frau. Während sie als undurchsichtige, stilisierte Femme Fatale in der üblichen Tradition des Noir erscheint, wirkt sie künstlich und gesittet, was durch das maskenartige Make-Up noch verstärkt wird. Ebenso wie auch Gittes lassen einzelne Art Déco-Elemente in ihrer Kleidung sie vornehm erscheinen. Zugleich kennzeichnen ihre langen roten Fingernägel, die maskulin geschnittenen Kostüme, die sie trägt, ihr geheimnisvoll zurückhaltendes Auftreten und die unbewegte Mimik sie als stereotypische Noir-Verführerin.⁴⁸⁹



Abbildung 9: Evelyn Mulwray in CHINATOWN. Ihr stark geschminktes Gesicht, die aufgemalten Augenbrauen und der markante Lippenstift lassen sie unecht erscheinen. Ihre verführerische Gestik und die Zigarette, eine von vielen, die sie während des Films raucht, verweisen auf die klassische Figur der Femme Fatale.

Die Frage nach ihrer wahren Rolle wird auch in der Handlung direkt aufgeworfen. Gittes macht deren Beantwortung und sein entsprechendes Verhalten schließlich davon abhängig, ob Katherine ihre Tochter ist, die sie beschützen möchte oder

⁴⁸⁸ Vgl. Lippert 1990, S. 44

⁴⁸⁹ Vgl. Ebd.

ihre Schwester, an der sie sich für die Verführung ihres Mannes rächen möchte. Wäre allein ersteres der Fall, würde es sich bei ihr um eine fürsorgliche Frau handeln, im zweiten Szenario wäre sie eine Femme Fatale, gegen die Gittes sich wenden würde. Wie sich zeigt ist jedoch beides zugleich der Fall. Er entscheidet, dass die Mutterrolle ihr destruktives Verhalten rechtfertigt und versucht daraufhin nur noch, sie zu unterstützen.

Katherine selbst verhält sich ausnahmslos passiv. Sie ist allerdings noch nicht erwachsen und somit auch noch nicht anhand ihrer Beziehungen zu Männern einem weiblichen Archetyp des Noir zuzuordnen.

Die Frauenrollen in CHINATOWN sind im Kontext der Zeit zu sehen, in der der Film produziert wurde. Das New Hollywood-Kino der 1970er Jahre war, unter anderem, eine Periode von feministischem Aktivismus und einer signifikanten Auflockerung der industriellen Zensur in Bezug auf sexuelle Inhalte. Die Frage nach der wirtschaftlichen und kulturellen Unabhängigkeit der Frau war in der Öffentlichkeit dieser Zeit ein präsent Thema.⁴⁹⁰ Die Aussage der Erzählung, dass die Femme Fatale zugleich unschuldiges Opfer männlicher Gewalt sein kann, sollte daher durchaus auch als Stellungnahme in dieser Debatte betrachtet werden.

Der Noir-Protagonist

J.J. Gittes ist ein desillusionierter Held und CHINATOWN erzählt mit einem hoffnungslosen Unterton von der Vergeblichkeit seiner Bestrebungen, sich aus den Verstrickungen zu befreien, in die ihn eine Frau hineingezogen hat⁴⁹¹. Er unterscheidet sich dabei jedoch von den üblichen Privatdetektiven des Film Noir. Dabei ist er repräsentativ für die allgemeine Abkehr des Neo Noir von überzeichneten Charakteren wie Sam Spade (THE MALTEST FALCON) oder Philip

⁴⁹⁰ Vgl. Tasker 2013, S. 363

⁴⁹¹ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 258

Marlowe (beispielsweise *THE BIG SLEEP*). In einem gewissen, eingegrenzten Gebiet ist Gittes durchaus kompetent.⁴⁹² Er ist gerissen, zynisch und sogar ein wenig selbstgefällig, da er mit einfachen Fällen von ehelicher Untreue erfolgreich Geschäfte macht⁴⁹³. Es mangelt ihm jedoch an der Fähigkeit, die darüberhinausgehenden Wirren des Lebens in der Noir-Welt zu überwinden. Das macht ihn wesentlich realistischer, als seine Vorgänger in der Schwarzen Serie. Im Gegensatz zu ihnen scheitert er daran, sich gegen die herrschenden Zustände zu behaupten und seine einzige Perspektive bleibt am Ende stoische Resignation.⁴⁹⁴ Er zählt somit zu den Noir-Protagonisten, die dem Idealbild Nietzsches nicht entsprechen⁴⁹⁵. Er entspricht eher einem typischen sozialen Aufsteiger der 1970er Jahre mit einem ausgeprägten Hang zu Statussymbolen der Mittelschicht und nur gelegentlichen melancholischen oder romantischen Anflügen⁴⁹⁶. Dieser Hang wird besonders offensichtlich als er beinahe erschossen und ertränkt wird und anschließend laut den Verlust eines Maßschuhs beklagt. Während die klassischen Privatdetektive des Film Noir oft ausgebeulte Hüte und schäbige Trenchcoats trugen, kleidet Gittes sich in moderne, weitgeschnittene Anzüge, trägt eine schicke Fedora und steigt nachts nach einer ausgiebigen Dusche mit frischem Pyjama ins Bett⁴⁹⁷. Wie in Kapitel 3.3.2 erörtert, stimmen die meisten Noir-Protagonisten der Erfolgsethik der Gesellschaft nicht zu. Gittes allerdings tut das, wenigsten zu Beginn der Handlung, durchaus. Er versteht sich auf den Umgang mit einfachen Menschen der arbeitenden Bevölkerung, wie etwa dem Fischer Curly, dessen Frau er zu Beginn der Erzählung einer Affäre überführt, da er deren Wertvorstellungen weitgehend teilt. Für herrschende Missstände macht er meist einzelne korrupte Individuen verantwortlich, wie etwa den bestechlichen Polizisten Mulvihill oder Evelyns Vater. Als er dessen zentrale Verantwortlichkeit für die allumfassende Verschwörung erkennt, reagiert er verständnislos, da er sich nicht

⁴⁹² Vgl. Conrad 2006, S. 27

⁴⁹³ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 258

⁴⁹⁴ Vgl. Conrad 2006, S. 27

⁴⁹⁵ Vgl. Kapitel 3.2 und 3.3.2 der vorliegenden Bachelorarbeit

⁴⁹⁶ Vgl. Lippert 1990, S. 44

⁴⁹⁷ Vgl. Ebd.

erklären kann, wozu ein bereits äußerst wohlhabender alter Mann sich noch weiter bereichern will. Ähnlich naiv nimmt er schließlich an, seine Macht brechen zu können, indem er ihn der Polizei übergibt und dieser seine Verbrechen schildert, was letztendlich zur Katastrophe führt. Sein nach wie vor bestehendes Vertrauen ins System lässt ihn regelrecht planlos vorgehen⁴⁹⁸. Gittes handelt dabei entgegen seines eigentlichen Wissens um die sein Verständnis übersteigenden Zusammenhänge, das er zuvor in Chinatown erlangt hat. Sein Versagen bei dem Versuch, eine Änderung herbeizuführen und Evelyn zu retten, ist das zentrale Motiv der Handlung⁴⁹⁹.

J.J. Gittes ist ein Protagonist des Typs Ermittler. Der Anlass für seine Ermittlungen und deren Verlauf klassifizieren CHINATOWN als einen kriminellen Abenteuer-Thriller. Er wird zu einem Fehler verleitet und versucht anschließend, die Hintergründe dieser Verschwörung herauszufinden. Allerdings bemüht er sich, sich zu verhalten wie der Ermittler eines investigativen Thrillers, das heißt, er versucht, eine bestehende Ordnung aufrechtzuerhalten. Letztendlich muss er jedoch herausfinden, dass es diese Ordnung, an die er glaubt, nicht gibt und das er von Anfang an nur das Opfer größerer Intrigen war. Insgesamt gerät er in Zusammenhänge, denen er nicht gewachsen ist. Gewissermaßen steckt er seine Nase hinein und als Metapher für seine Unterlegenheit wird diese Nase im Verlauf der Geschichte tatsächlich von einem Messerangriff verletzt⁵⁰⁰.

Die Zersplitterung der Geschichte

Die Erzählweise von CHINATOWN ist eher konventionell. Der Film verwendet keinerlei Rückblenden oder verwirrende Kompositionen. Zusammenhänge aus der

⁴⁹⁸ Vgl. Körte in: Grob 2012, S. 259

⁴⁹⁹ Vgl. Tasker 2013, S. 365

⁵⁰⁰ Vgl. Körte in: Grob, S. 258

Zeit vor den Ereignissen der Handlung werden ausschließlich in Form völlig diegetischer Dialoge zwischen Charakteren erörtert. CHINATOWN ist insgesamt nicht als Metafiktion einzustufen. Dennoch ist die Narration sehr subjektiv. Es gibt keine Szene, in der J.J. Gittes nicht vorkommt. Der Zuschauer identifiziert sich in hohem Maß mit ihm, denn er weiß oder sieht nie mehr als er und durchlebt mit ihm eine Reihe von Täuschungen und Enttäuschungen.⁵⁰¹ Aufgrund der hohen Komplexität der Verschwörungen und Ereignisse, in die Gittes hineingezogen wird, ist die Handlung für den Zuschauer, ebenso wie für den Protagonisten, also durchaus verwirrend und bietet Geschichten innerhalb von Geschichten. Von einer eigentlichen Zersplitterung, wie in Kapitel 3.3.3 erörtert, kann jedoch nicht die Rede sein.

4.2 Memento

Der Film MEMENTO⁵⁰² wird als Neo Noir angesehen, da er sich mit dem Verlust der Identität, der Bezugslosigkeit eines Menschen zu seiner Außenwelt und dem negativen Verhältnis zu seiner Vergangenheit befasst. Zudem ist er als kritische Stellungnahme zu der in postmodernen Erzählungen vorherrschenden Dekonstruktion von Wirklichkeit zu verstehen, der lebensnotwendige Bindung des Menschen an die Zeit betont.⁵⁰³

Die Geschichte des Films handelt von dem ehemaligen Versicherungsdetektiv Leonard Shelby. Nachdem er selbst bei einem Einbruch niedergeschlagen wurde, leidet er an anterograder Amnesie, dem Verlust seines Kurzzeitgedächtnisses⁵⁰⁴. Das bedeutet, er ist nicht mehr in der Lage, neue Erinnerungen ab dem Zeitpunkt des Einbruches abzuspeichern. Bei diesem wurde zudem seine Frau

⁵⁰¹ Vgl. Ebd.

⁵⁰² MEMENTO. R.: Christopher Nolan. USA 2000

⁵⁰³ Vgl. Brössel 2015, S. 190

⁵⁰⁴ Vgl. Ebd., S. 189

vergewaltigt und ermordet. Lemmy versucht im Verlauf der Erzählung, ihren Mörder zu finden und sich an ihm zu rächen. Dazu benutzt er ein aufwändiges System von Fotografien, Notizen und antrainierten unbewussten Routinen, zu denen er trotz seines Zustandes in der Lage ist. Besonders wichtige Notizen tätowiert er sich dabei auf den Körper. Seine Methodik basiert auf der eines Mannes namens Sammy Jenkins, mit dem er vor seinem Unfall in seiner beruflichen Tätigkeit als Detektiv zu tun hatte und der an den gleichen Symptomen litt wie nun Leonard. Dieser bewies allerdings, dass seine Beeinträchtigung geistiger Natur war und keine körperlichen Ursachen hatte. Daraufhin versuchte Sammys an Diabetes leidende Frau, ihn dazu zu zwingen, sich zu erinnern, indem sie ihn mehrfach hintereinander dazu aufforderte, ihr eine Dosis Insulin zu verabreichen. Da dies jedoch nicht funktionierte, tötete Sammy seine Frau unabsichtlich. Mithilfe des verdeckten Polizeiermittlers Teddy gelingt es Leonard schließlich, den vermeintlichen Mörder seiner Frau, einen Drogendealer, aufzuspüren und zu töten. Kurz darauf findet Leonard heraus, dass der Tote nicht der eigentliche Täter war. Diesen hatte er bereits vor geraumer Zeit ermordet. Er war jedoch von dem in Wahrheit korrupten Teddy, der davon profitierte, manipuliert worden, mehrere weitere Männer zu töten, die er jeweils für den Schuldigen hielt. Darüber hinaus behauptet Teddy, der dieses Verhalten gesteht, Sammy Jenkins habe allein gelebt und in Wahrheit sei Leonards Frau nicht bei dem Überfall gestorben, sondern Diabetikerin gewesen und habe mit dessen Zutun den Selbstmord begangen, den er Sammys nicht vorhandener Frau zuschreibt. Es bleibt offen, ob das den Tatsachen entspricht. Allerdings manipuliert Leonard sich in Folge dessen selbst dahingehend, dass er ein weiteres Mal nach dem Mörder sucht, dieses Mal jedoch letztendlich Teddy für ihn hält und ihn tötet. Bei den dazu führenden Ermittlungen wird Leonard zudem von Natalie, der Freundin des von ihm ermordeten Dealers, manipuliert, woraufhin er für sie einen weiteren Verbrecher umzubringen versucht, ihn aber letztendlich laufen lässt. Diese Handlung wird im Film zusätzlich dadurch verkompliziert, dass ihre Szenen in einer komplexen, nicht chronologischen Reihenfolge gezeigt werden, was es dem Zuschauer teilweise möglich macht, Leonards Perspektive nachzuvollziehen. In vielen Fällen wird die eigentliche Wahrheit nicht eindeutig geklärt. Es werden lediglich verschiedene einander

widersprechende Versionen dargestellt, von denen keine einen Anspruch auf definitive Gültigkeit hat.

Die Rolle der Frau

Die drei relevanten weiblichen Figuren in MEMENTO sind Sammys Frau, Leonards Frau und Natalie.

Natalie entspricht in weiten Teilen einer Femme Fatale. Ihre einzigen erkennbaren Motive scheinen Selbstschutz und Rache für den Tod ihres Freundes zu sein. Um Leonard dazu zu bringen, ihr beim Erreichen dieser Ziele behilflich zu sein, setzt sie ihren Körper ein, allerdings nicht nur in sexueller Hinsicht. So provoziert sie Leonard bis er sie verprügelt, indem sie sich über ihn lustig macht und seine verstorbene Frau verspottet. Da sie zudem seinen Stift entwendet hat, mit dem er sich Notizen macht, kann er sich, als sie ihn kurz darauf wieder aufsucht, nicht mehr daran erinnern, dass er selbst ihr die sichtbaren Wunden zugefügt hat. Sie behauptet, von einem Verbrecher angegriffen worden zu sein, der sie für die ausbleibenden Drogenlieferungen ihres Mannes verantwortlich macht. Leonard beschließt daraufhin, diesen zur Rechenschaft zu ziehen. Als er später zu ihr zurückkommt und sich nach der wahren Identität des Mannes erkundigt, schläft sie mit ihm, um ihn davon abzulenken. Anschließend hilft sie ihm bei seiner Suche nach Teddy, den sie ebenfalls töten möchte, da er die Schuld an der Ermordung ihres Freundes durch Leonard trägt. Dabei gibt sie jedoch vor, ihn aus Mitleid zu unterstützen. Anders als viele Femme Fatales entfremdet sie den Protagonisten nicht seiner Umwelt, da er zu dieser von vornherein keinen Bezug hat. Zudem wird sie für ihre Vergehen nicht bestraft oder anderweitig zur Rechenschaft gezogen. Dennoch kennzeichnet ihr berechnendes und egoistisches Verhalten sie im Noir-Zusammenhang als Femme Fatale aus.

Sammys Frau hingegen entspricht dem Archetyp der schönen Neurotikerin. Sie liebt ihren Mann und ihr zentrales Ziel besteht darin, ihm zu helfen, doch sie geht dabei höchst destruktiv vor. Bei ihrem Versuch, ihn von seinem Zustand zu befreien, schadet sie nicht nur ihm, sondern auch sich selbst, indem sie sich tötet

und ihn allein zurücklässt, der sie ebenfalls liebt und anschließend vermisst, obwohl er sich an den Grund ihrer Abwesenheit nicht erinnern kann.

Sofern Sammys Frau tatsächlich existiert und nicht von Leonard erfunden wurde, ist dessen Frau im Noir-Zusammenhang als fürsorgliche Frau einzuordnen. Existiert Sammys Frau nicht, überträgt sich allerdings deren Rolle auf sie.

Der Noir-Protagonist

Der Protagonist von MEMENTO, Leonard Shelby, zeichnet sich primär durch seine Verlorenheit in der Zeit, beziehungsweise seine Gefangenheit in der absoluten Gegenwart aus⁵⁰⁵. Ob es sich bei den vielen Rückblenden, in denen die Zeit vor der Ermordung des Drogendealers dargestellt wird, um seine Erinnerungen oder seine Phantasien handelt, ist unmöglich festzustellen⁵⁰⁶. Allerdings wäre genau daran festzumachen, um welche Art Charakter es sich bei ihm handelt. Wird den Rückblenden keinerlei Bedeutung beigemessen, ist MEMENTO ein investigativer Thriller mit Ermittler-Protagonisten. Leonards Ermittlungen zielen darauf ab, die herrschende Ordnung wiederherzustellen, beziehungsweise für Gerechtigkeit zu sorgen, indem er dem Schuldigen bestraft. Die Erfüllung dieses Ziels ist nicht nötig, um sein Überleben zu gewährleisten und der primäre Sinn seiner Nachforschungen besteht auch nicht darin, die Hintergründe eines Verbrechens herauszufinden. Letztendlich stellt sich jedoch heraus, dass es sich vielmehr um einen kriminellen Abenteuer-Thriller handelt, da er von Beginn an manipuliert wird, Verbrechen zu begehen. Wird allerdings davon ausgegangen, dass es sich bei den Rückblenden um seine Phantasien handelt und Leonards Tun demnach, wie Teddy andeutet, nur den Zweck erfüllt, ihn von der Mitverantwortlichkeit für den Tod seiner Frau abzulenken oder seinem ziellosen Leben einen Sinn zu geben, dann ist er zugleich ein Psychopath, da er aus psychischen Gründen Menschen

⁵⁰⁵ Vgl. Brössel 2015, S. 189

⁵⁰⁶ Vgl. Hölzer 2005, S. 113

tötet. Dabei würde er zu der Untergruppe der dezenten Monster gehören, wobei in diesem Fall nicht einmal er selbst von seiner Psychopathie wüsste. Deren Ursache wäre die Flucht in ein Trauma und zu ihrem Ausleben bewegt würde er durch Teddys Einflussnahme. Zeigen die Rückblenden seine Erinnerungen oder seine reale Vergangenheit, ist Leonard ein reines Opfer und sämtliche Verantwortung läge bei Natalie und Teddy.

In jedem dieser Szenarien lebt er, wie viele Noir-Protagonisten, isoliert. Allerdings ist seine Isolation nicht auf seine Einstellung, bestimmte Neigungen oder den Einfluss einer Frau zurückzuführen, sondern auf seinen mentalen Zustand. Dieser sorgt dafür, dass Veränderungen ihn immer wieder aufs Neue überraschen und zutiefst verunsichern⁵⁰⁷.

Ebenfalls typisch für ihn als männliche Hauptfigur eines Noir ist, dass er seiner Vergangenheit nicht entfliehen kann. Er trägt seine Vergangenheit buchstäblich am Körper. Während dies bei vielen Charakteren in Form von Narben, Malen oder Ähnlichem der Fall ist, entsprechen seine Tätowierungen effektiv seinen Erinnerungen. Einige der Schriftzüge stehen auf dem Kopf, sodass er sie lesen kann, wenn er an sich nach unten sieht. Andere stehen nicht auf dem Kopf, sind aber in Spiegelschrift geschrieben. Dies weist darauf hin, dass er sich sowohl als sich selbst wahrnimmt als auch als jemand anderen, nämlich sein gespiegeltes Selbst, das, wenn er sich im Spiegel betrachtet, gewissermaßen mit ihm kommuniziert. Einige Tätowierungen stehen weder auf dem Kopf noch sind sie gespiegelt, was andeutet, dass er auch von anderen als Gegenüber wahrgenommen wird und von dieser Wahrnehmung selbst abhängig ist.⁵⁰⁸

⁵⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 89

⁵⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 171

Die Zersplitterung der Geschichte

Die Zersplitterung der Geschichte ist in *MEMENTO* besonders ausgeprägt. Die zuvor geschilderte Handlung ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die jeweils verschieden geordnet und zudem ineinander geschnitten sind. Die Ereignisse zwischen der Ermordung des Dealers und der Ermordung Teddys laufen in umgekehrter Reihenfolge. Dadurch weiß der Zuschauer, ebenso wie Leonard, nicht, was jeweils zuvor geschehen ist. Die Geschehnisse vor der Ermordung des Dealers laufen als jeweils dazwischen platzierte Szenen in schwarzweiß ab, wobei die Version von Sammy Jenkins Geschichte, an die Leonard glaubt, in Form weiterer Rückblenden innerhalb dieser Szenen gezeigt wird. Zusätzlich wird in kurzen Ausschnitten der möglicherweise reale Überfall visualisiert. Diese sind nicht schwarzweiß und scheinen mit den in umgekehrter Chronologie zu sehenden Szenen in Zusammenhang zu stehen, denn es gibt Hinweise darauf, dass es sich dabei um Leonards Träume handelt. Da die erste Szene des Films chronologisch die letzte ist, besteht im Grunde der gesamte restliche Film nur aus Rückblenden. Die Handlung ist ein Zeitkreis, um dessen Epizentrum weitere zeitstrukturelle Kreise angelegt sind⁵⁰⁹. Der im Noir oft herrschende Eindruck, dass die Zukunft nicht bevorsteht, sondern bereits in der Vergangenheit liegt, entspricht somit effektiv den Tatsachen.

Aufgrund des Aufbaus und der Inhalte der Erzählung ist diese klar als Leonards subjektive Perspektive zu verstehen. In sämtlichen Handlungssträngen existieren stellenweise Voice-Over-Kommentare, die seine Gedanken und Betrachtungen darstellen. Es gibt allerdings, nicht einmal in Bezug auf seine tatsächliche Identität, einen eindeutigen, sicheren Standpunkt. Eine herkömmliche Identifikation wird somit nicht unterstützt.⁵¹⁰ Wie auch *BLADERUNNER* thematisiert *MEMENTO* den Zusammenhang zwischen dem problematischen Selbstverständnis des Protagonisten und der Manipulation von Erinnerungen⁵¹¹. Beide Filme behandeln explizit

⁵⁰⁹ Vgl. Brössel 2015, S. 189

⁵¹⁰ Vgl. Hölzer 2005, S. 170

⁵¹¹ Vgl. Ebd., S. 110

Fragen bezüglich der Subjektkonstruktion und der Bedeutung davon, ein Mensch zu sein, im Zusammenhang mit visuellen Medien⁵¹². Für die Entstehung einer Identität, sowohl einer subjektiven als auch einer gesellschaftlichen, sind Erinnerungen unerlässlich. Durch Erinnerungen entsteht ein Zusammenhang von Ursache und Wirkung, wodurch über das Erfassen der bloßen Abfolge hinaus Bedeutung entsteht.⁵¹³ Das in MEMENTO somit nichts von wirklicher Bedeutung ist, entspricht in hohem Maße den in Kapitel 3.2 beschriebenen, nihilistischen Betrachtungsweisen des Noir. Auch den Fotografien, die Leonard dabei helfen, seinen Zustand zu kompensieren, kommt bei der Zersplitterung der Geschichte, beziehungsweise der verlässlichen Wirklichkeit, eine große Bedeutung bei. Nach herkömmlichem Verständnis muss etwas, das fotografiert wurde, auch tatsächlich existiert haben⁵¹⁴. Dies ermöglicht Leonard zunächst eine Form der Orientierung. In der Diskussion über die Funktion, die Fotos im Zusammenhang mit Erinnerungen einnehmen, konkurrieren jedoch zwei Standpunkte. Der erste besagt, dass sie den Abgebildeten vor dem Vergessen bewahren. Der zweite hingegen geht davon aus, dass er bereits im Leben symbolisch dem Tod preisgegeben wird, da der Mensch losgelöst von Zeit und Vergänglichkeit konserviert wird. Dieser Ansatz wird auch als Mumienkomplex bezeichnet.⁵¹⁵ Ausgehend von letzterem Verständnis ist bei MEMENTO zu beachten, dass eine Person, von der Leonard ein Bild besitzt, die aber bereits gestorben ist, für ihn in seiner Wirklichkeit durchaus noch als lebendiger Mensch erscheinen würde, was das Verhältnis von Leben und Tod insgesamt relativiert. Nicht nur dieser Aspekt, sondern bereits die unkonventionelle Chronologie klassifizieren MEMENTO als Metafiktion. Letztere macht es dem Zuschauer unmöglich, den filmischen Rahmen auszublenden. Um die Geschichte zu verstehen muss er sich unablässig, sowohl aktiv als auch bewusst zurückerinnern und dabei versuchen, einen Bedeutungszusammenhang herzustellen, was nicht immer möglich ist.⁵¹⁶ Diese Aktivität des

⁵¹² Vgl. Ebd., S. 85

⁵¹³ Vgl. Ebd., S. 87

⁵¹⁴ Vgl. Ebd., S. 94

⁵¹⁵ Vgl. Ebd., S. 96

⁵¹⁶ Vgl. Ebd., S. 111-112

Zuschauers kann dabei analog zur Identitätssuche des Protagonisten gesehen werden⁵¹⁷.

4.3 Auswertung

CHINATOWN und MEMENTO sind im Kontext des Neo Noir-Films sehr exemplarisch. Dabei ist zu beachten, dass Neo Noirs sich oft merklich voneinander unterscheiden. Da es sich bei Noir nicht um ein Genre handelt, befinden sich darunter nicht nur Filme, die herkömmliche Kriminalgeschichten erzählen. WATCHMEN⁵¹⁸ beispielsweise weist eine deutliche Noir-Thematik auf, ist aber zugleich ein Superheldenfilm mit Science-Fiction-Aspekten. Die beiden zuvor untersuchten Werke allerdings handeln ausschließlich von Kriminalermittlungen und sind jeweils in einem sehr realistischen Setting angesiedelt. Beide spielen, obgleich zu verschiedenen Zeiten, in den USA und wurden dort auch produziert. Bei vielen Neo Noirs trifft das nicht zu, was zu der vorherrschenden Divergenz beiträgt. Etwa HODEJEGERNE⁵¹⁹ oder THE GUARD⁵²⁰, die sich deutlich von den analysierten Filmen abheben, stammen nicht aus Amerika, sondern aus Europa und spielen auch dort. Neben Filmen sind darüber hinaus auch Serien, wie beispielsweise TRUE DETECTIVE⁵²¹ als filmischer Neo Noir zu verstehen. Die bei der vorliegenden Auswertung und der späteren Gegenüberstellung mit den untersuchten Spielen gewonnenen Erkenntnisse sind also nicht zwangsweise auf andere Neo Noirs übertragbar.

Im Gegensatz zu dem meisten klassischen Film Noirs definiert sich der Noir in CHINATOWN und MEMENTO weniger durch visuelle Kriterien, als vielmehr durch

⁵¹⁷ Vgl. Ebd., S. 171

⁵¹⁸ WATCHMEN. R.: Zack Snyder. USA 2009

⁵¹⁹ HODEJEGERNE. R.: Morten Tyldum. NOR u.a. 2011

⁵²⁰ THE GUARD. R.: John Michael McDonagh. IRL 2011

⁵²¹ TRUE DETECTIVE [Fernsehserie]. R.: Nic Pizzolatto. USA seit 2014

Inhalt und Motive. In keinem der beiden Filme wird mit expressionistischer Lichtgestaltung gearbeitet. Obwohl ihre Protagonisten ihrer Umwelt entfremdet werden oder es schon sind, spielen surreale Szenerien und Gestaltungsmittel dabei keine zentrale Rolle. MEMENTO verfügt über einige zur Subjektivierung beitragende Kameraeinstellungen und Szenen in schwarzweiß, doch diese dienen hauptsächlich dazu, die chronologischen Besonderheiten zu unterstreichen.

CHINATOWN weist konkrete historische Bezüge auf und übt direkte Kritik an der amerikanischen Gesellschaft. MEMENTO hingegen behandelt eher die Probleme einzelner Individuen mit der sie umgebenden Welt beziehungsweise Wirklichkeit. Amerika ist dabei als Schauplatz kaum relevant und potentiell austauschbar. In diesem Zusammenhang repräsentieren die beiden Filme die im Neo Noir trotz der grundlegenden Gemeinsamkeiten vorherrschende thematische Vielfalt.

Die Rolle der Frau

Die zwei untersuchten Produktionen weisen die gleiche Anzahl an weiblichen Charakteren auf. Jeweils sind deutlich mehr männliche Figuren vorhanden. Ihre Rollen entsprechen klar der Noir-Tradition und definieren sich primär über ihre Verhältnisse zu Männern. Dies unterscheidet die Filme von anderen Neo Noirs wie SNOWPIERCER⁵²², in denen die eigentliche Sexualität der Charaktere nur von geringer Bedeutung ist. Beide Male gibt es sich eine klassische Femme Fatale (Natalie/Ida Sessions) und eine fürsorgliche oder zumindest grundlegend unverdorbene Frau (Leonards Frau/Katherine). Die dritte Frau ist in je eine Variation eines der klassischen Archetypen (Sammy Frau als schöne Neurotikerin/Evelyn als Mischform aus Femme Fatale und fürsorglicher Frau). Sowohl in CHINATOWN als auch in MEMENTO wird die Rolle dieser dritten Frau klar in Frage gestellt und es wird auch keine eindeutige Aussage darüber getroffen, wie ihr Verhalten in letzter Konsequenz zu verstehen oder zu beurteilen ist.

⁵²² SNOW PIERCER. R.: Joon Ho Bong. KOR u.a. 2013

Der Noir-Protagonist

J.J. Gittes und Leonard Shelby sind Ermittler-Protagonisten, heben sich aber deutlich von Ermittlern der ursprünglichen Schwarzen Serie ab. Anders als viele von diesen sind sie beispielsweise nicht besonders alt. Beide verhalten sich zunächst wie in einem investigativen Thriller, jedoch stellt sich schließlich heraus, dass es sich bei ihren Geschichten um einen kriminellen Abenteuer-Thriller handelt. Keiner ist so stark überzeichnet wie etwa Sam Spade, weder in Hinsicht auf seine Fähigkeiten, noch auf seinen Heroismus, seine Ansichten oder seine Zähigkeit. Letztendlich scheitern beide. Gittes, da er den Zusammenhängen nicht gewachsen ist, Shelby aufgrund seiner psychischen Defizite (Je nach Deutung ist er entweder ein ausgenutztes Opfer anderer oder von sich selbst). Weder Gittes noch Shelby stehen der gesellschaftlichen Erfolgsethik an sich besonders kritisch gegenüber. Keiner von beiden hat grundsätzliche Vorbehalte gegen Statussymbole (auch Shelby trägt Designeranzüge und fährt einen kostspieligen Jaguar, obwohl er sich über deren Herkunft nicht im Klaren ist). CHINATOWN und MEMENTO thematisieren weniger die allgemein anerkannten Wertvorstellungen, als die jeweilige spezifische Kernthematik (Korruption/Identitätsverlust). Beide Filme verfügen nur über einen einzelnen Protagonisten, dessen Sicht die zentrale Erzählperspektive bildet. Das ist im Neo Noir nicht immer der Fall. Beispielsweise WATCHMEN oder TRUE DETECTIVE haben mehrere männliche Hauptfiguren.

Die Zersplitterung der Geschichte

Beide Filme sind sehr subjektiv erzählt und in beiden wird der Erzählcharakter infrage gestellt (Gittes Kompetenz als Ermittler/Shelbys Kompetenz als zurechnungsfähiger Erzähler oder Identifikationsfigur). Allerdings ist CHINATOWN sehr immersiv, nicht wirklich metafictional und in diesem Zusammenhang eher traditionell. Bei MEMENTO ist das Gegenteil der Fall. Die Narration und ihr chronologischer Aufbau sind umfassend verwirrend und übertreffen die Ansätze des Film Noir maßgeblich. Während die Geschichte von CHINATOWN effektiv auch in einem anderen Medium, beispielsweise als Videospiel, erzählt werden könnte, nutzt Memento gezielt die speziellen Möglichkeiten des Spielfilms und dekonstruiert dessen Funktionsweise. Darin spiegelt sich wider, dass der filmische Neo Noir die Schwarze Serie gleichzeitig fortsetzt und sich von ihr distanziert.

5 Untersuchung der zentralen Noir-Motive im Spiel

5.1 The Wolf Among Us

Das Spiel THE WOLF AMONG US⁵²³ basiert auf der Comicreihe FABLES von Bill Willingham⁵²⁴. Allerdings wurden die Noir-Elemente in der Adaption wesentlich stärker betont und der narrative Fokus liegt weniger auf dem Fantasy-Setting als auf der Kriminalermittlung. THE WOLF AMONG US ist ein Adventure-Spiel. Das bedeutet, der Spieler erlebt die Geschichte eines vordefinierten Protagonisten und kann diese interaktiv beeinflussen, wobei sie jedoch über ein Pfadsystem rein linear erzählt wird⁵²⁵. Der grundlegende Ablauf der Ereignisse und die daran beteiligten Charaktere sind also statisch und somit im Sinne dieser Bachelorarbeit untersuchbar.

Die der Handlung zugrundeliegende Prämisse besteht darin, dass diverse Märchenfiguren (im Spiel als Fables bezeichnet) ihre alte Heimat verlassen mussten und anschließend in die USA emigrierten. Die genauen Gründe dafür werden im Spiel nicht näher erörtert. Dabei werden unter dem Begriff des Märchens nicht nur klassische Volksmärchen verstanden, sondern auch Kunstmärchen mit bestimmbarem Autor, epische Lyrik und moderne Großstadtlegenden. Als Einwanderer leben die Märchenfiguren isoliert in Fabletown, einem fiktiven Stadtviertel von New York. Mithilfe magischer Verzauberungen, sogenannter Glamours, tarnen sie sich als gewöhnliche Menschen und halten ihre Existenz geheim. Diese müssen allerdings regelmäßig erneuert werden und kosten Geld. Fables, die sich keine Glamours leisten können, werden in eine gefängnisähnliche Farm außer-

⁵²³ THE WOLF AMONG US. PC u.a. Entwickler: Telltale Games. Publisher: Telltale Games. 2013-2014

⁵²⁴ Games, Telltale (2016): Info - Telltale Games - The Wolf Among Us. 31.03.2016. <https://www.telltalegames.com/thewolfamongus/info/> (abgerufen am 05.04.2016.)

⁵²⁵ Vgl. Lochner 2014, S. 147

halb der Stadt gebracht um dort zu leben. Für die Aufrechterhaltung dieses Systems sorgen eine eigenständige Verwaltung und der für diese tätige Sheriff Bigby Wolf, der Protagonist des Spiels.

Dessen Handlung beginnt damit, dass Wolf die Prostituierte Faith vor einem gewalttätigen Freier beschützt. Kurz darauf wird ihr abgetrennter Kopf vor dem Appartementkomplex aufgefunden, indem er lebt und in dem auch die Verwaltung ihren Sitz hat. Mithilfe von Snow White, der Sekretärin des Bürgermeisters von Fabletown Ichabod Crane, begibt Wolf sich auf die Suche nach dem Täter. Einige Zeit später wird an derselben Stelle der Kopf einer weiteren Frau gefunden, der Hure Lilly. Weitere Ermittlungen lassen darauf schließen, dass Crane die Verantwortung für die Morde trägt. Er kann jedoch entkommen und verlässt das Land. Parallel stellt sich heraus, dass er zwar korrupt, nicht aber an den Tötungen beteiligt war. Zudem stößt Wolf auf die Spur eines potentiellen Hintermannes, des Crooked Man. Er findet heraus, dass dieser ein umfangreiches kriminelles Netzwerk aufgebaut hat, indem er die existentiellen Probleme finanzschwacher Märchenfiguren ausnutzt und ihnen unter anderem illegale Glamours verkauft. Bei der Suche nach ihm kommt Wolf mit verschiedenen Bewohnern von Fabletown in Kontakt, unter anderem mit der ebenfalls als Prostituierte tätigen Nerissa. Schließlich gelingt es Wolf, den Crooked Man zu finden und seine Organisation zu zerschlagen. Dieser behauptet jedoch, ebenfalls keine Verantwortung für die Tode zu tragen und beschuldigt einen seiner Lakaien, den Zuhälter der drei Huren Georgie. Beim Versuch, ihn zu verhaften, fügt Wolf ihm eine Verletzung bei, an der dieser verstirbt. Zuvor behauptet er noch, die Tötungen im Auftrag des Crooked Man durchgeführt zu haben. Nerissa bestätigt diese Aussage. Je nach Wahl des Spielers wird letzterer entweder hingerichtet oder inhaftiert. Snow White nimmt Cranes Rolle als Bürgermeister ein, erhält jedoch das bestehende System aufrecht und behandelt, ebenso wie ihr Vorgänger, einflussreiche Fables bevorzugt. Nerissa gesteht Wolf, in Bezug auf den Crooked Man gelogen zu haben. Georgie war demnach tatsächlich der Mörder, wobei sein Motiv darin bestand, die beiden Frauen zu bestrafen. Diese planten, seinem Einfluss zu entfliehen, worauf Nerissa ihn aber aufmerksam machte. Sie war auch diejenige, die ihre Köpfe so platzierte, dass Wolf sie fand und seine Ermittlungen begann, die schließlich zu ihrer eigenen Befreiung führten.

Nicht nur die Inhalte von THE WOLF AMONG US kennzeichnen das Spiel als Neo Noir, sondern auch deren Darstellung. Gewalt wird sehr drastisch gezeigt. Die Schauplätze der Erzählung sind sichtlich heruntergekommen. Oft ist die Lichtgestaltung expressionistisch. Die Kameraführung erfolgt während des gesamten Spiels automatisch und orientiert sich dabei ebenfalls stark an den klassischen Noir-Konventionen.



Abbildung 10: Noir-typische Einstellung in THE WOLF AMONG US. Der extreme Blickwinkel von Oben lässt die Charaktere als Gefangene in einem Labyrinth erscheinen. Das Reklameschild des Hotels formt schräge Linien und sorgt mit seinem Gestell für einen geschlossenen Bildaufbau. Die Umgebung wird stärker gewichtet als die Personen. Diese werfen im nächtlichen Kunstlicht verzerrte Schatten.

Wie in Kapitel 3.3.1 erläutert, basieren die Frauenbilder im Noir häufig auf mythologischen Stereotypen. Dieses Konzept ist in THE WOLF AMONG US wortwörtlich zu verstehen. So ist die als schön und moralisch überwiegend aufrecht präsentierte Snow White effektiv die ehemalige Märchenprinzessin Schneewittchen, die entsprechende Werte verkörperte. Das gleiche gilt aufgrund des Szenarios für männliche Charaktere. Auch die im Noir meist vorhandene Sozialkritik ist Teil des Spiels. So werden die Fables als Emigranten beispielsweise mit dem illusionären Charakter des amerikanischen Traums konfrontiert. Obwohl das von Wolf verkörperte Rechtssystem fiktiv ist, ist es korrupt. Zudem verursachen die Glambours eine extreme Ambivalenz, da sie die wahre Natur ihrer Anwender un-

durchschaubar verschleiern. Sie können, unter anderem aufgrund ihres zweideutigen Namens, als Metapher für schwer erreichbare gesellschaftliche Ideale und falsche bürgerliche Fassaden betrachtet werden. In ihrer Funktion als illegales Suchtmittel fungieren sie darüber hinaus als Äquivalent zu Drogen, die in der Geschichte allerdings ebenfalls vorkommen.

Die Rolle der Frau

In der Handlung von *THE WOLF AMONG US* spielen verschiedene Frauenfiguren eine Rolle. Einige von ihnen sind Prostituierte, die in einem Abhängigkeitsverhältnis zu ihrem Zuhälter Georgie stehen. Als solche basieren ihre Beziehungen zu Männern grundsätzlich auf Geld und Gewalt. Zu ihnen zählen zunächst die ehemalige Prinzessin Faith und Lilly, bei der es sich eigentlich um einen weiblichen Troll aus der skandinavischen Mythologie handelt. Beide erfüllen eine weitgehend passive und Männern untergeordnete Rolle. Faith versucht zwar, sich daraus zu befreien, indem sie Beweise sammelt, um Georgie zu erpressen. Da sie dabei jedoch nicht nur Lilly, sondern auch Nerissa vertraut und von ihr verraten wird, scheitert sie daran. Als Prostituierte befinden sie sich nicht in Kontrolle ihrer eigenen Sexualität und sie fungieren auch nicht als fürsorgliche Frauen im Verhältnis zu einem bestimmten Mann. Allerdings ersetzt ihr berufliches Verhältnis in diesem Fall eine Familie und sie werden als unschuldige Opfer dargestellt, weshalb sie im Noir-Zusammenhang noch dem Typ einer solchen zugeordnet werden können. Dasselbe gilt für Vivian, die Leiterin des Bordells, die zusätzlich eine Beziehung zu Georgie führt. Als sie jedoch erkennt, dass dieser sie nicht liebt und nur ausgebeutet hat, nimmt sie sich das Leben, womit sie indirekt aus dem patriarchalischen Gefüge ausbricht. Die Rolle von Nerissa, der kleinen Meerjungfrau aus dem gleichnamigen Kunstmärchen, unterscheidet sich von der ihrer Kolleginnen. Sie informierte Georgie über die Befreiungspläne von Faith und Lilly, wobei sie allerdings, nach eigener Aussage gegenüber Wolf, gute Absichten verfolgte und auf eine für alle Beteiligten positive Lösung hoffte. Somit wäre sie als schöne Neurotikerin im weiteren Verständnis einzustufen. Sie ist jedoch darüber hinaus manipulativ tätig. Letztendlich ist ihr Handeln Auslöser und primäre Triebkraft sämtlicher Ereignisse des Spiels. Sie unterstützt Wolf bei seiner Suche nach Crane und später dem Crooked Man und liefert falsche Beweise, um diesen

zu verurteilen. Demnach entspricht sie am ehesten einer *Femme Fatale*, auch wenn sie Wolf nicht direkt verführt, um ihn zu beeinflussen. Dazu setzt sie eher ihren Eindruck als hilfsbedürftige, in Gefahr schwebende Frau ein, womit sie sein Gerechtigkeitsempfinden anspricht. Im finalen Dialog von *THE WOLF AMONG US* beklagt sie zudem offen die passive Rolle, die unterdrückten Frauen, also Prostituierte wie ihr selbst, aufgezwungen wird und der sie mit Wolfs Hilfe entfliehen konnte. Zudem wird angedeutet, dass sie bereits bei dessen erster Begegnung mit Faith mithilfe eines Glamours als diese ausgegeben haben könnte. Demnach hätte er nie mit Faith gesprochen, sondern nur mit der sie imitierenden Nerissa. In diesem Fall wäre das Ausmaß von deren Manipulation noch wesentlich größer und es wäre anzunehmen, dass sie ihre Kolleginnen ausschließlich aus eigen-nützigen Motiven verraten hat. Der Spieler kann daraufhin beschließen, sie ziehen zu lassen, oder zu verfolgen, allerdings endet anschließend in beiden Fällen das Spiel und die Auflösung bleibt offen.

Neben den Prostituierten kommen in der Geschichte des Spiels einige Frauen ohne jede Art von sexueller Beziehung vor. Dazu zählen die Hexe Aunty Greenleaf und die Barbesitzerin Holly, die Schwester Lillys. Beide lassen sich keinem der drei klassischen Frauentypen des Noir zuordnen. Sie stehen zwar außerhalb des patriarchalischen Gefüges und sind entsprechend einsam, verhalten sich aber nicht verführerisch oder so manipulativ, dass sie als *Femme Fatales* einzustufen wären. Eine ähnliche Rolle nimmt die alleinstehende Snow White ein. Sie verfolgt aktiv eigene Ziele, was sich besonders darin äußert, dass sie mehreren anderen Fables, darunter vielen dominant auftretenden Männern, widerspricht und Sheriff Wolf in ihrer Funktion als seine verwaltungstechnische Vorgesetzte häufig direkte Befehle erteilt. Ob er diese ausführt oder nicht ist jedoch stets von den Entscheidungen des Spielers abhängig. Der Sheriff ist offensichtlich in sie verliebt und macht ihr gegenüber vereinzelt entsprechende Andeutungen. Es kommt jedoch im Spiel zu keiner intimen Beziehung zwischen ihnen und nachdem sie den Posten des Bürgermeisters übernimmt, verfolgt sie eine Politik, die teilweise im Widerspruch zu Wolfs Idealen steht. Seine Liebe zu ihr ist insgesamt eher passiv beziehungsweise masochistisch. Auch Crane, ihr ursprünglicher Arbeitgeber, liebt sie obsessiv, was er jedoch ohne ihr Wissen auslebt, indem er die Dienste von Prostituierten in Anspruch nimmt, die mithilfe von Glamours

Snow Whites Erscheinung annehmen. Als sie von seiner Verliebtheit erfährt, reagiert sie mit Zurückweisung. Auch Snow White ist weder eine Femme Fatale, noch einer der anderen weiblichen Noir-Archetypen. Sie verhält sich weder gezielt destruktiv, noch aktiv verführerisch oder manipulativ.

Als weitere relevante Frau erfüllt Beauty die Funktion einer schönen Neurotikerin. Sie liebt ihren Mann Beast hingebungsvoll, arbeitet jedoch ohne dessen Wissen für den kriminellen Crooked Man, um den extravaganten Lebensstil zu finanzieren, den die beiden führen. Damit bringt sie sich und ihn in Gefahr. Allerdings tut ihr Mann das, ohne dass wiederum sie davon Kenntnis hat, ebenfalls und betrinkt sich darüber hinaus in Kneipen. Somit baut ihr glückliches Familienleben an sich auf Illusionen auf, was als Kritik am patriarchalischen System zu deuten ist.

Die letzte weibliche Figur mit für diese Bachelorarbeit relevanter Funktion ist in THE WOLF AMONG US Bloody Mary. Sie ist eine hochrangige Handlangerin des Crooked Man. Dabei übt sie brutale Gewalt aus, was ihr sichtlich Vergnügen bereitet. Sie scheint den meisten anderen, auch männlichen, Charakteren überlegen zu sein und ruft bei diesen enorme Beunruhigung hervor. Dabei verfügt sie, auch optisch, über verschiedene klassisch männliche Attribute. Obwohl sie keinerlei erkennbare effektiv geschlechtliche Beziehung unterhält, ist Bloody Mary als Femme Fatale einzustufen. Sie handelt selbstständig und genießt es, andere zu beeinflussen, wobei sie allerdings eher auf Methoden der Einschüchterung als der Verführung zurückgreift. Obwohl sie für den Crooked Man arbeitet, scheint sie sich im Gegensatz zu sämtlichen anderen Figuren des Spiels nicht vor ihm zu fürchten. Das Verhältnis ist geschäftlich und für beide von Vorteil. Als Femme Fatale verhält sie sich triebhaft und dabei zerstörerisch. Ihre Beziehung zu Wolf ist rein gewalttätig, aber, zumindest von ihrer Seite aus, geprägt von sexuellen Untertönen. Sie betont in ihren Dialogen, dass sie sich von seiner Grausamkeit und seiner psychopathischen Vergangenheit angezogen fühlt und sieht sichtlich angeregt dabei zu, wie er von einem ihrer Untergebenen zuerst mehrfach angeschossen wird, diesen dann zusammenschlägt und nach Wahl des Spielers anschließend sogar umbringt. Das Verhältnis der beiden endet damit, dass Wolf sie in einem Kampf gewaltsam tötet, wobei er selbst schwer verletzt wird. Im Noir-Zusammenhang ist bezüglich ihres Charakters auch von Interesse, dass sie mit

Jazz in Verbindung gebracht wird. Als sie das erste Mal zu sehen ist, ist hinter ihr das leuchtende Reklameschild einer Jazz Lounge zu sehen. Auch ihre Wortwahl ist in dieser Szene von besonderem Interesse:

“Well, this is gonna be ... a beautiful relationship we have with you guys. Really, I meant it. I’m jazzed about it.”⁵²⁶

Die Verwendung von Jazz als Verb beziehungsweise Partizip drückt in der englischen Umgangssprache Vergnügen aus, auch sexuelles Vergnügen. Jazz und Jazzkeller (Lokale, in denen Jazz gespielt wird) werden zudem häufig mit der Subkultur des Existenzialismus und deren von Nietzsche und dem Nihilismus beeinflussten Vorstellungen assoziiert. Es wird also angedeutet, dass Marys amoralisches Verhalten auf entsprechenden Ansichten ihrerseits beruht.



Abbildung 11: Bloody Mary in *THE WOLF AMONG US*. Der Revolver, eine von diversen Waffen, die Mary im Verlauf der Handlung verwendet, betont ihre vom patriarchalischen Gefüge unabhängige Stellung. Ihre maskuline Kleidung und die entsprechende Frisur verstärken diesen Eindruck. Der fallende Regen unterstreicht die Dramatik der auf ihr Erscheinen folgenden Ereignisse und unterteilt das Bild mit vertikalen Linien. Zusätzlich lässt das grelle Licht von Neonreklamen die Szenerie noch unwirklicher und verstörender wirken. Eines der Reklameschilder bewirbt eine Jazz Lounge, das von ihm auf Mary fallende Licht symbolisiert deren Bezug zu Jazz und Existenzialismus.

⁵²⁶ *THE WOLF AMONG US*. Finale Szene der dritten Episode (das Spiel ist in fünf Episoden untergliedert)

Der Noir-Protagonist

Sheriff Bigby Wolf ist der aus diversen Märchen bekannte große böse Wolf⁵²⁷. Die Gewalttaten, die er als solcher verübt hat, bilden eine gewissermaßen kriminelle Vergangenheit, die er hinter sich zu lassen versucht. Die Überwindung seiner Neigung zu brutalen Verhaltensweisen ist auch sein Motiv dabei, als Sheriff das Gesetz zu vertreten. Die Ausübung dieser Tätigkeit zwingt ihn allerdings immer wieder, handgreiflich zu werden. Dieser Konflikt zwischen unkontrollierter Gewalt und dem Befolgen von Regeln ist Wolfs primärer Wesenszug.

Obwohl seine eigentliche Gestalt als Märchenfigur die eines gewaltigen Wolfes ist, erscheint er mithilfe von Glamours überwiegend als muskulöser weißer Mann in Hemd und nachlässig gebundener Krawatte. Dem Aussehen nach ist er etwa 40 Jahre alt, allerdings sind sämtliche Fables extrem langlebig und somit deutlich älter, als sie erscheinen. Dass viele Noir-Protagonisten zum Zeitpunkt der Handlung bereits alt sind, trifft also auf ihn zu. Wird Wolf gereizt oder übt Gewalt aus, verwandelt er sich ganz oder teilweise zurück in einen Wolf, wodurch seine brutale Natur wortwörtlich sichtbar wird.

Aufgrund der bewusst angestrebten Abgrenzung zu seiner Vergangenheit hält er an bestimmten Wertvorstellungen fest und hat ein starkes Gerechtigkeitsempfinden. Dieses steht häufig im Widerspruch zu den Gesetzen der von ihm vertretenen Regierung. So besteht seine Pflicht darin, alle Fables, die es sich nicht leisten können, sich mithilfe von Glamours als Menschen zu tarnen, zu inhaftieren und in der Farm einzuschließen. Allerdings vernachlässigt er diese Aufgabe in Bezug auf Colin, eins der sprachbegabten drei kleinen Schweinchen aus dem entsprechenden Märchen, da er aufgrund der lange zurückliegenden Zerstörung von dessen Eigenheim von Schuldgefühlen geplagt wird. Obwohl das Schwein inzwischen zum Alkoholiker geworden ist, lässt Wolf zu, dass es mit ihm gemeinsam in seiner Wohnung lebt.

⁵²⁷ Im Englischen The Big Bad Wolf, wovon sich der Vorname Bigby ableitet.

Die Position als an dieser zweifelnder Repräsentant der Staatsgewalt sorgt dafür, dass Wolf isoliert lebt. Seine engste Bezugsperson ist Snow White, die er zwar liebt, zu der er jedoch keine Beziehung eingehen kann. Dies liegt an ihrem unkritischen Verhältnis zur herrschenden Ordnung. Würde er dieses akzeptieren und sich mit ihr einlassen, würden zugleich seine freiheitlichen Perspektiven eingeschränkt, obwohl es sich bei ihr nicht um eine stumpfe fürsorgliche Frau im eigentlichen Sinn handelt. Auch wird Wolf seiner vertrauten Umgebung entfremdet, nicht direkt durch eine Frau, sondern insofern, als dass er im Verlauf der Handlung herausfindet, wie korrupt das von ihm aufrechterhaltene System tatsächlich ist. Seine eigene Identität als für Gerechtigkeit eintretender Mann wird infrage gestellt.

Wolf agiert ausgeprägt selbstzerstörerisch. Er raucht sehr oft und verhält sich, teilweise unabhängig von der Kontrolle des Spielers, gewalttätiger als unbedingt nötig. Dieser kann beispielsweise nicht verhindern, dass er in eine Schlägerei gerät und seinem im Grunde unschuldigen Kontrahenten schwere Gesichtsverletzungen zufügt. Bei seiner ersten Begegnung mit Bloody Mary wird Wolf von dieser beinahe getötet. Der Arzt, der seine Wunden behandelt, warnt ihn vor den für ihn fatalen Konsequenzen weiterer körperlicher Auseinandersetzungen, dennoch setzt er seine Ermittlungen im kriminellen Milieu fort und schädigt seine Gesundheit nachhaltig. Die dem Spieler offenstehenden Optionen ermöglichen es diesem, Wolf auch darüber hinaus aktiv destruktiv handeln zu lassen, was diesem eine zumindest latent vorhandene morbide Neugier unterstellt, wie sie vielen Noir-Protagonisten zu eigen ist.

Der Aufbau der Erzählung und Wolfs Vorgehen als Ermittler macht THE WOLF AMONG US zu einem investigativen Thriller. Zugleich ist er ein Psychopath des Typs Held mit tragischem Fehler. Die Ursache seiner Psychopathie liegt in seinem Wesen beziehungsweise seiner Vergangenheit als brutal mordender Wolf und er wird zu ihrer Ausübung gezwungen durch das Leben in dem Elendsviertel Fabletown. Dennoch hat er insgesamt Erfolg dabei, sich in der feindlichen Noir-Welt zu behaupten, indem er trotz aller Widrigkeiten an seinen Zielen festhält. Es gelingt ihm, die Zustände minimal zu verbessern, auch wenn sein Handeln auf Täuschungen basiert und er letztendlich einige Unschuldige bestraft.

Die Zersplitterung der Geschichte

Ähnlich wie der Film CHINATOWN wird THE WOLF AMONG US zwar vollständig linear, dafür jedoch aus einer sehr subjektiven Perspektive erzählt. Sheriff Wolf fungiert als klare Identifikationsfigur. Er ist die einzige Figur, die der Spieler steuert und dieser hat genauso viel Kontrolle über ihn wie er selbst. Wolfs psychische Probleme beeinträchtigen somit auch seine Versuche, die Handlung zu beeinflussen. Der Spieler trifft sämtliche bewussten Entscheidungen, die Wolf zu treffen hat. Dabei wählt er jeweils eine aus einer bestimmten Menge an Antwortmöglichkeiten beziehungsweise Aktionen, die Wolf dann gibt beziehungsweise ausführt. Dabei steht ihm jeweils nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die sich proportional zu der Zeit verhält, die Wolf in der Geschichte zur Verfügung steht, um sich zu entscheiden, die aber auch von dessen Gemütszustand abhängt. Wählt er in der vorgegebenen Zeit keine der jeweiligen Optionen, verhält der Protagonist sich passiv, was dann der Situation entsprechende Konsequenzen nach sich zieht.

Dasselbe gilt in Bezug auf körperliche Anstrengungen und Akte der Selbstüberwindung Wolfs, bei denen der Spieler schnell hintereinander eine bestimmte Taste drücken muss. Gelingt es ihm, sie in der gegebenen Zeit oft genug zu drücken, hat Wolf Erfolg, gelingt es nicht, scheitert er. Der Grad der Anforderung solcher an den Spieler gestellten Aufgaben entspricht ebenfalls dem subjektiven Ausmaß der an Wolf gestellten Anforderung. Zu erwähnen ist, dass der Sheriff, wenn der Spieler bei bestimmten Aufgaben versagt, auch sterben kann. Das sich in diesem Fall ergebende Problem für den Fortgang der Handlung wird von THE WOLF AMONG US gelöst, indem der Spieler einen kurz zuvor automatisch angelegten Speicherstand laden und es noch einmal probieren kann. Dies kann er so lange wiederholen, bis er Erfolg hat.

Die Geschichte ist in fünf chronologisch aufeinander folgende Episoden unterteilt, die in einigem zeitlichen Abstand veröffentlicht wurden. Darin kommen keine Rückblenden vor, allerdings bietet das Spiel eine völlig nondiegetische Sammlung an kurzen Informationstexten über alle Charaktere, die Wolf zum Zeitpunkt

des Lesens bekannt sind. Lernt er eine neue Figur kennen, wird auch ein neuer Texteintrag über sie hinzugefügt, den der Spieler lesen kann.

Sämtliche dieser Mechaniken entsprechen bei Spielen gängigen Konventionen und *THE WOLF AMONG US* ist daher aufgrund inszenatorischer Kriterien keinesfalls als Metafiktion einzustufen. Auch die automatisch erfolgende Kameraführung ist kein entsprechend zu verstehender bewusster Bruch mit spielerischen Erzählweisen. Dennoch verfügt das Spiel über metafiktionale Referenzen. So ist die Art der Kameraführung an sich zwar typisch, die Wahl der damit gezeigten Einstellungen referenziert jedoch offen auf Noir-Filme. Ähnliches gilt für Charaktertypen, Schauplätze und die Lichtgestaltung. Die Dialoge orientieren sich am Noir und sind entsprechend stilisiert. Zudem sorgt der Märchenaspekt für eine gewisse Art von Metafiktion. Der Spieler wird indirekt dazu angehalten, darüber nachzudenken, auf welchem Märchen, beziehungsweise welcher Figur daraus ein Charakter basiert. Dabei ist er gezwungen, die Natur der Geschichte als fiktionale Spielhandlung zu reflektieren, die mit der realen Kultur zusammenhängt indem sie Motive daraus aufgreift.

5.2 BioShock Infinite

Die Handlung von *BIO SHOCK INFINITE*⁵²⁸ thematisiert die gesellschaftlichen Konflikte des frühen 20. Jahrhunderts. Diese Zeit war geprägt von heftigen Kämpfen zwischen Aufklärung, Chauvinismus und Restauration, was sich in Kunst, Wissenschaft und Politik niederschlug⁵²⁹. Konkret kritisiert werden dabei Urbanisierung, religiöser Fanatismus und Rassismus in den vereinigten Staaten von Amerika. Besonders im Fokus steht der amerikanische Exzeptionalismus, also die Annahme, dass die USA als einzigartige, überlegene Nation eine Vorbild-

⁵²⁸ *BIO SHOCK INFINITE*. PC u.a. Entwickler: Irrational Games/2K Australia. Publisher: 2K Games. 2013

⁵²⁹ Vgl. Frankfurter 1997, S. 18

beziehungsweise Führungsrolle unter den Industriestaaten einnehmen müssten. Auch die damals vorherrschende soziale Ungleichheit wird in dem Spiel behandelt. Während einfache Arbeitskräfte von der florierenden Industrie ausgebeutet wurden, führte die bürgerliche Oberschicht ein Leben im Wohlstand⁵³⁰. Die historischen Tatsachen werden in der Erzählung mit komplexen utopischen beziehungsweise Science-Fiction-Elementen verbunden.

BIOSHOCK INFINITE handelt von dem Soldaten Booker DeWitt. Nach der Schlacht von Wounded Knee des Jahres 1890, bei der eine Revolte aufsässiger Indianer brutal niedergeschlagen wurde, lässt er sich taufen und nimmt den neuen Namen Zachary Hale Comstock an. Als solcher lernt er die Teilchenphysikerin Rosalind Lutece kennen. Deren Erkenntnisse ermöglichen es, beliebige Mengen von Materie schweben zu lassen. Mit ihrer Hilfe gründet er die fliegende Stadt Columbia, die er als religiöser Patriarch regiert. Columbia dient ursprünglich als Schauplatz einer Weltausstellung, kann aber auch militärische Zwecke erfüllen und wird später von Comstock eingesetzt, um die chinesischen Boxeraufstände des Jahres 1900 niederzuschlagen. Dies führt zu diplomatischen Problemen, weshalb sich die amerikanische Regierung von der Stadt distanziert. Sie erklärt sich für Unabhängig und verbirgt sich fortan in den Wolken. Die Manipulation der Quantenphysik, die ihr ermöglicht, sich in der Luft zu halten, führt als Nebeneffekt dazu, dass sich dort Risse zu Paralleluniversen öffnen. Lutece konstruiert daraufhin eine Maschine, mit der sie in der Lage ist, diesen Effekt teilweise zu kontrollieren. Comstock, der aufgrund seiner Beteiligung an den entsprechenden Experimenten steril geworden ist, nutzt die Maschine, um ein Paralleluniversum zu betreten, in dem er sich nicht hat taufen lassen. Stattdessen behielt er dort den Namen DeWitt, wurde Privatdetektiv und zeugte eine Tochter, Anna DeWitt. Da er zudem allerdings massive Spielschulden hat, ist er bereit, seine Tochter an Lutece und Comstock zu verkaufen. Noch bevor diese mit ihr durch den Riss zurückkehren können, bereut er seinen Entschluss und versucht, das Kleinkind mit Gewalt zurückzuholen. Während der Handgreiflichkeiten schließt sich der Riss und trennt

⁵³⁰ Vgl. Ebd., S. 11

einen von Annas Fingern ab. Als Resultat existiert sie in mehreren Universen zugleich, was es ihr ermöglicht, selbst Risse zu solchen zu öffnen. Sie wächst unter dem Namen Elizabeth Comstock in einer isolierten Forschungseinrichtung in Columbia auf, ohne von ihrer Herkunft zu wissen. 20 Jahre später, im Jahr 1912, bereuen Lutece und ihr männliches Pendant aus einer Parallelwelt, das sich als ihr Zwillingsbruder ausgibt, die Folgen ihres Handelns und beauftragen den verbitterten und psychisch angeschlagenen DeWitt, das Mädchen aus Columbia zu befreien und zu ihnen zu bringen. Dessen Verstand ist von den verschiedenen Parallelwelten überfordert, weshalb er ein Szenario konstruiert, in dem er nie eine Tochter hatte und Elizabeth befreien muss, um von der Belohnung eines entsprechenden Auftrages als Detektiv die Spielschulden bezahlen zu können, derentwegen er sie ursprünglich verkauft hat. Er hält diese Version der Ereignisse für die Realität und begibt sich nach Columbia. An diesem Punkt setzt die eigentliche Erzählung des Spiels ein. DeWitt befreit Elizabeth aus der Forschungseinrichtung, in der sie gefangen gehalten wird, doch mehrere Versuche, Columbia zu verlassen, schlagen fehl. Dabei geraten die beiden in Konflikt mit einigen verfeindeten Fraktionen der Stadtbevölkerung und betreten diverse alternative Versionen von Columbia in verschiedenen Paralleluniversen. Schließlich wird Elizabeth wieder von Comstock eingefangen. Eine alternative Version von ihr versetzt DeWitt zeitweise in eine mögliche Zukunft (die Reisen in Paralleluniversen können zugleich als Zeitreisen fungieren), in der sie mithilfe von Folter und psychischer Indoktrination dazu gebracht wurde, Comstocks Rolle als Herrscherin von Columbia zu übernehmen und mithilfe ihrer Kräfte Vergeltung für den Ausstoß der Stadt aus den USA zu üben, indem sie New York zerstört. Wieder zurück gelingt es ihm, sie zu befreien, Comstock in diesem Universum zu töten und einige Maschinen zu zerstören, die Elizabeths Fähigkeiten eingeschränkt haben. Daraufhin ist sie in der Lage, sämtliche Zusammenhänge zu verstehen und teilt ihre Erkenntnisse mit DeWitt. Zudem wird offensichtlich, dass DeWitt und Comstock verschiedene Versionen derselben Person sind. Um zu verhindern, dass Columbia erbaut wird, begeben sich die beiden in das ursprüngliche Universum zum Zeitpunkt der Taufe. Dort tötet Elizabeth DeWitt, bevor er sich für oder gegen diese entscheiden kann, und verhindert somit präventiv, dass

er zu Comstock werden kann, was die Entstehung diverser entsprechender Paralleluniversen nach sich zöge.

BIOSHOCK INFINITE ist ein Actionspiel. Der Spieler erlebt die Geschehnisse aus der Ego-Perspektive von DeWitt. Inhaltlich bilden diese nicht nur eine Kriminalgeschichte, sondern eine Mischung verschiedener Genres. Dennoch ist BIOSHOCK INFINITE als Noir einzustufen, was vor allem am Vorhandensein von dessen zentralen Motiven festzumachen ist. Der Protagonist entspricht typischen hard-boiled-Traditionen, das Verhältnis der Frau zur bürgerlichen Ordnung ist ein Kernthema der Erzählung und die Chronologie wird umfassend dekonstruiert. Aufgrund der Prämisse unendlich vieler Paralleluniversen scheint alles möglich zu sein und eine starke traumgleiche Komponente, wie in Kapitel 3.2 beschrieben, ist vorhanden. Dieser steht jedoch ein durchgängig fataler Unterton entgegen. So führt die Unterstützung eines Arbeiteraufstandes nur zu Gewalt und einer neuen Form von Extremismus. Trotz der vielen potentiellen Möglichkeiten ist die einzige Option, die nicht zur Katastrophe führt, letztendlich der Tod des Protagonisten. Das Prinzip der Paralleluniversen führt auch dazu, dass potentielle Alternativen dessen, was jemand sein könnte, materiell als Personen existieren. Demnach verkörpert Comstock gewissermaßen DeWitts religiöse dunkle Seite. Der Zeitreiseaspekt sorgt dafür, dass die Zukunft effektiv bereits geschehen und abgesehen von ihrer kompletten Negation durch die Ermordung DeWitts nicht mehr zu ändern ist. Unter diesen Umständen ist zudem jeder Mensch zugleich tot und lebendig, was bei einigen Charakteren zu umfassender Verwirrung führt. Dinge können in den alternierenden Wirklichkeiten gleichzeitig wahr und falsch sein, sind es aber nicht zwangsläufig, was die grundlegende Ambivalenz noch verstärkt. Auch visuell orientiert BIOSHOCK INFINITE sich stellenweise am Noir. Licht und Schatten werden an verschiedenen Stellen expressiv eingesetzt. In einem speziellen Abschnitt des Spiels kommt diesen sogar eine spielmechanische Bedeutung bei. Die Umgebung ist darin überwiegend dunkel und beunruhigend. Dennoch ist der Spieler gezwungen, Lichtquellen nach Möglichkeit zu meiden, da es sich bei einigen davon um Alarmsysteme handelt, die zahlreiche Gegner auf den Plan rufen, falls sie ihn entdecken. Auf dieser Basis werden mithilfe von Licht verschiedene angsteinflößende Effekte erzielt. Die Szenerie ist während des gesamten Spiels, auch für den Protagonisten, sehr surreal.

Die Rolle der Frau

Neben Elizabeth, der zentralen weiblichen Figur der Erzählung, sind in BIOSHOCK INFINITE mehrere Frauen vorhanden. Eine von ihnen ist Rosalind Lutece. Sie lässt sich in keine der Noir-typischen Frauenkategorien einordnen, da sie effektiv kein sexuelles Verhältnis zu einem Mann führt. Der einzige Mensch, zu dem sie Kontakt hat und dessen Beziehung zu ihr nicht rein professionell ist, ist ihr Zwillingsbruder Robert Lutece. Bei diesem handelt es sich eigentlich um eine alternative Version ihrer selbst aus einem anderen Universum. Wie genau das Verhältnis zwischen den beiden beschaffen ist, wird nicht näher definiert, es scheint jedoch zugleich emotionaler Natur und für beide von wissenschaftlichem Interesse zu sein. Da sie letztendlich dieselbe Person darstellen, ist diese sowohl weiblich als auch männlich und im Noir-Zusammenhang nicht eindeutig definierbar.

Ein anderer weiblicher Charakter ist Mrs. Lin, die Frau eines chinesischen Waffenschmieds, mit dem Elizabeth und DeWitt in Kontakt kommen. Sie verhält sich passiv und entspricht in jeder Hinsicht einer fürsorglichen Frau. Während sie für den Verlauf der Ereignisse nur von geringer Relevanz ist, nimmt Daisy Fitzroy eine Schlüsselrolle ein. Sie ist die Anführerin einer Untergrundbewegung, die sich gegen die Unterdrückung der Arbeiterschicht, insbesondere der dunkelhäutigen Bevölkerung von Columbia richtet. Fitzroy ist selbst farbig und diente ursprünglich als Dienstmädchen im Haus von Comstock. Dort wurde sie für den Mord an dessen Frau verantwortlich gemacht, an dem sie nicht beteiligt war. Daraufhin floh sie und arbeitete als Agitatorin daran, eine Revolution auszulösen. Sie hat sich also nicht nur von der patriarchalisch geprägten bürgerlichen Ordnung losgesagt, sondern kämpft effektiv dagegen an. Inwieweit sie allerdings für eine Änderung der Frauenrolle an sich eintritt, wird nicht weiter definiert. Fitzroy agiert sehr selbstständig und wendet körperliche Gewalt an. Allerdings sind ihre Ziele nicht primär eigennützig. Obwohl sie mit diversen Männern zusammenarbeitet oder gegen sie vorgeht, wird in BIOSHOCK INFINITE nicht thematisiert, ob sie in irgendeiner Form geschlechtliche Beziehungen unterhält. Schließlich wird sie von Elizabeth mit Bookers Hilfe getötet, da sie versucht, den unschuldigen Sohn eines Industriellen umzubringen um dessen möglicher späterer Rache für den Tod seines Vaters, an dem Fitzroy die Verantwortung trägt, vorzubeugen. Sie stirbt

demnach nicht als direkte Reaktion auf ihre Unabhängigkeit vom patriarchalischen Gefüge. Insgesamt ist auch sie keinem weiblichen Noir-Archetyp klar zuzuordnen.

Lady Annabelle Comstock nimmt eine komplexe Rolle ein. Sie ist zunächst die Ehefrau von Comstock, aufgrund von dessen Sterilität aber nicht in der Lage, ihm Nachfahren zu gebären. Er holt daraufhin Elizabeth aus einem Paralleluniversum, gibt sie als sein Kind aus und hält vor der Öffentlichkeit geheim, dass sie nicht ihre Mutter ist. Lady Comstock nimmt an, Elizabeth sei das uneheliche Kind ihres Gatten mit Rosalind Lutece. Obwohl diese sie über den wahren Hergang der Geschehnisse in Kenntnis setzt, reagiert sie verwirrt und beschließt schließlich, die Öffentlichkeit in Kenntnis zu setzen. Daraufhin tötet ihr Mann sie und macht Fitzroy dafür verantwortlich. Bis zu diesem Punkt fungiert Lady Comstock als schöne Neurotikerin, die ihren Mann zwar liebt, aber auf die ihr unverständlichen Zusammenhänge mit Beleidigung reagiert und gewillt ist, sowohl ihm als auch sich selbst zu schaden, um sich Genugtuung zu verschaffen.

Zu Beginn der eigentlichen Spielhandlung ist sie bereits tot. Während dieser allerdings benutzt Comstock Elizabeths Kräfte, um sie wiederauferstehen zu lassen. Gewissermaßen verschmilzt er sie mit lebendigen Versionen ihrer selbst aus Paralleluniversen, wodurch sie zu einer Art rachsüchtigem Gespenst wird und DeWitt und Elizabeth attackiert. Dabei entspricht sie jedoch zugleich der realen Lady Comstock als auch Elizabeths individueller Vorstellung von dieser. Ihre Aggression richtet sich einzig gegen Elizabeth und nachdem diese ihr die eigentlichen Zusammenhänge erläutert, stellt sie alle Feindseligkeiten ein und verschwindet. Elizabeth ist die einzige Person, zu der sie überhaupt in irgendeiner Form Bezug hat und insofern lässt auch sie sich anhand ihrer Verhältnisse zu Männern keiner Noir-Frauenrolle zuordnen.

Elizabeth Comstock respektive Anna DeWitt schließlich macht während der Erzählung von BIOSHOCK INFINITE eine umfassende Wandlung durch. Diese entspricht ihrer Entwicklung von einem passiven Kind zu einer Frau, die in einem speziellen Verhältnis zur herrschenden Geschlechterordnung steht. Bis zu dem

Punkt im Spiel, an dem DeWitt sie daraus befreit, lebt sie eingeschlossen in einem Forschungskomplex. Ihre einzige Kontaktperson, im weiteren Sinn, ist der sogenannte Songbird, ein Mensch, der mithilfe chirurgischer Eingriffe in eine Art riesiges halbmechanisches Vogelwesen verwandelt wurde. Dieser versorgt sie mit allem Lebensnotwendigem und mit diversen Büchern, auf deren Lektüre ihre Vorstellungen von der Außenwelt basieren. Zugleich beschützt er sie und verhindert ihr Entkommen. Er fungiert somit als völlig ungeschlechtliche Vaterfigur. Als sie befreit wird, ist sie darüber zunächst sehr glücklich, verhält sich optimistisch, interessiert und naiv. Sie orientiert sich bei ihrer Flucht an ihrer kindlichen Wunschvorstellung, einer Reise nach Paris, das sie sich als idealisiert perfekten Ort vorstellt. Auf DeWitts gewaltsames Vorgehen gegen Einwohner von Columbia, die sich ihnen entgegenstellen, reagiert sie anfangs mit Entsetzen und Ablehnung. Sie zweifelt daran, ob es durch ihre Reise nach Paris gerechtfertigt wird und ob diese somit überhaupt erstrebenswert ist. Als Fitzroy in ihrem Beisein den kleinen Jungen ermorden will, greift sie ein und tötet Fitzroy. Daraufhin entwickelt sie starke Schuldgefühle, die sie schließlich mit einem Akt der Selbstzerstörung kompensiert: sie schneidet ihren Zopf ab und wirft ihr hochgeschlossenes Hemd weg. Fortan trägt sie nur noch eine offene Jacke über ihrem Korsett. Dies stellt zugleich einen Akt der Selbstbestimmung beziehungsweise der sexuellen Befreiung dar. Ab diesem Punkt beginnt sie, Paris als angestrebtes Ziel durch den Tod Comstocks zu ersetzen, den sie ihn für die omnipräsente Gewalt, auch den Tod Fitzroys, verantwortlich macht. Nach wie vor hält sie jedoch an ihrem Interesse an Büchern und Kultur wie Malerei, Musik und Tanzen fest und weigert sich, der ihr vorgesehenen Rolle als religiöse Patriarchin zu entsprechen, die ihr das Nachgehen entsprechender Neigungen nicht gestatten würde. Für ihre isolierte Jugend gibt sie Lady Comstock die Schuld, bis sie von deren rein passiver Rolle dabei und ihrer Ermordung durch Comstock erfährt. Als sie ihr daraufhin vergibt und sich schließlich mit ihrem Gespenst versöhnt, akzeptiert sie endgültig die alleinige Verantwortung Comstocks, beziehungsweise der aktiv handelnden Männer des bürgerlichen Systems. In dem alternativen Verlauf der Ereignisse, in dem sie schließlich doch zur Patriarchin wird, gelingt es Comstock hauptsächlich dadurch, sie zu brechen, dass er sie mehrere Jahrzehnte vergeblich auf eine Rettung durch DeWitt warten lässt. Die Verbitterung über die ihr aufgezwungene

Passivität lässt sie sich schließlich gegen sich selbst wenden und diese akzeptieren. So trägt sie dazu bei, das auf Fanatismus basierende Gesellschaftssystem Columbias weiter auszubauen, bis selbst sie keinen Einfluss mehr darauf hat und nur noch eine beobachtende Rolle spielt.

Als die jüngere Elizabeth in der zeitlichen Gegenwart der Spielhandlung davon erfährt, steigert sich ihr Drang, Comstock zu vernichten und ihre Aktivität zu erhalten, noch weiter. Als sie auf ihn trifft, weckt er jedoch Zweifel in ihr und deutet DeWitts Mitverantwortung an. Sie zögert daraufhin, weshalb letzterer ihn an ihrer Stelle tötet. In der Folge findet sie heraus, wie es möglich ist, dem Songbird mithilfe bestimmter auf einer Flöte gespielter Tonfolgen Befehle zu erteilen. Dieser hat zuvor mehrfach versucht, sie wieder einzufangen. Der Tod ihres (vermeintlichen) Vaters führt also zur endgültigen Überwindung ihrer passiven Kindheit beziehungsweise zur bewussten Kontrolle von deren Einfluss auf ihr Leben. Mit seiner Hilfe vernichten DeWitt und sie die Maschinen, die ihre Fähigkeit einschränken, nach Belieben Risse in andere Universen zu öffnen oder diese sogar zu erschaffen. Damit geht für Elizabeth umfassende, im übertragenden Sinn auch sexuelle Freiheit einher. Sämtliche ihr von ihrem Vater und dessen patriarchalischem Staat auferlegten Begrenzungen sind aufgehoben und sie ist in der Lage, grundlegend selbstständig zu entscheiden. DeWitt verliert dabei die Flöte, die nötig ist, um den Songbird zu steuern und er attackiert beide, woraufhin sie diesen unter Einsatz ihrer neuerlangten Macht zerstört. Gewissermaßen verliert also ihre letzte verbliebene männliche Bezugsperson, DeWitt, die Kontrolle über die Faktoren jenseits ihres Einflusses, die sie bisher noch teilweise beherrschten (stellvertretend für die Bindung an ihre Kindheit) und diese richten sich gegen sie, woraufhin Elizabeth sie endgültig überwindet. Obwohl sie nun bereits eine vollständig befreite, von der Patriarchie unabhängige Position eingenommen hat, tötet sie auch DeWitt, ihren eigentlichen Vater, um Comstock in allen Universen auszulöschen, ihre Freiheit abschließend zu bestätigen und die Existenz aller Szenarien zu verhindern, in denen diese nicht gegeben ist.

Obwohl Elizabeth während der Handlung des Spiels keinerlei sexuelle Beziehung aufbaut, nimmt sie schließlich eindeutig eine potentiell sexuelle Rolle ein. Diese qualifiziert sie unter Noir-Gesichtspunkten deutlich als *Femme Fatale*, obwohl sie

erst am Ende des Spiels wirklich zu einer solchen wird und während der Erzählung nicht mehr entsprechend agiert. Eine solche Einstufung wird zusätzlich durch die als Download erhältliche Erweiterung des Spiels *BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA*⁵³¹ bestätigt. Diese ist chronologisch nach den Ereignissen der Geschichte angesiedelt und erzählt diese fort. Elizabeth fungiert dabei als klassische *Femme Fatale* gemäß der Konventionen des Noir, setzt Methoden der Verführung destruktiv ein und wird als Resultat schließlich getötet. Allerdings wird *BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA* in der vorliegenden Bachelorarbeit nicht ausführlicher behandelt, da die Motive des Grundspiels darin lediglich ausgebaut oder bestätigt und nicht mehr entscheidend verändert werden.



Abbildung 12: Elizabeth als *Femme Fatale* in *BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA*. Eine solche, die sich von einem Privatdetektiv eine Zigarette anzünden lässt, ist ein charakteristisches Bild für Noir. Das durch die Jalousien fallende Licht erzeugt eine doppeldeutige Atmosphäre, der Lichtstreifen in ihrem Gesicht, der nur ihre Augen beleuchtet, lässt Elizabeth mysteriös und interessant erscheinen. Zudem trägt sie ihre Haare länger als in *BIOSHOCK INFINITE* und sie hat Nagellack aufgetragen, was sie verführerischer erscheinen lässt.

⁵³¹ *BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA*. PC u.a. Entwickler: Irrational Games. Publisher: 2K Games. USA 2013-2014

Der Noir-Protagonist

Bei der Untersuchung von Booker DeWitt, dem Protagonisten von *BIO SHOCK INFINITE* ist zu beachten, dass mindestens drei Versionen von ihm existieren, die zueinander in einem komplexen Verhältnis stehen: Der Privatdetektiv, für den er sich hält und der er einmal war, der geistig verwirrte Psychopath, der er tatsächlich ist und Comstock, sein ihm entgegenstehendes Alter Ego. Alle drei sind bis zu dem Moment der Taufe nach der Schlacht von Wounded Knee identisch.

DeWitt war als Soldat im 7. Kavallerie-Regiment der U.S. Army tätig. Als solcher war er an der Schlacht von Wounded Knee beteiligt, die eskalierte und zu einem Massaker an den Frauen und Kindern des Indianerstammes seitens der Kavalleristen führte. Es wird angedeutet, dass DeWitt daran einen entscheidenden Anteil hatte. So nannten ihn seine Kameraden „die weiße Rothaut von Wounded Knee, wegen der grausigen Trophäen, die er sich holte⁵³²“. Von der Gewalt der Schlacht traumatisiert, beschloss der bis dahin konfessionslose DeWitt unmittelbar danach, sich taufen zu lassen. Abhängig davon, ob er die Taufe tatsächlich durchführen ließ oder nicht, entstanden zwei Paralleluniversen (Effektiv entstanden noch wesentlich mehr, doch diese basieren jeweils auf einem dieser beiden ursprünglichen). Der DeWitt, der die Taufe akzeptierte, wurde symbolisch als Comstock wiedergeboren. Befreit von seinen Schuldgefühlen war es ihm möglich, das in ihm steckende Potential zu entfalten und Columbia zu errichten. Comstock verhält sich, anders als DeWitt (gemeint sind die zwei anderen Varianten des Charakters, deren Historien zunächst weiterhin identisch verlaufen), charismatisch, beherrscht und zielstrebig. Beide sind intelligent und aufgrund ihrer gegenseitigen Entsprechung ist davon auszugehen, dass auch DeWitt über solche Qualitäten verfügt, diese aber nicht auslebt, da ihn moralische Zweifel davon abhalten. Comstock hat diese Zweifel abgelegt und durch eine feste, religiös-nationalistische Ideologie ersetzt. Er stimmt somit der Erfolgsethik der amerikanischen Gesellschaft zu und propagiert diese sogar, was DeWitt nicht tut. Comstock wirft

⁵³² Der Charakter Cornelius Slate, DeWitts ehemaliger vorgesetzter Offizier, in: *BIO SHOCK INFINITE*

ihm während der Handlung des Spiels ausdrücklich einen Hang zur Selbstvernichtung vor.

Dieser ist ein Ausdruck seines Schuldempfindens. Der DeWitt, der die Taufe ablehnte, tat dies, da es seinen individuellen Moralvorstellungen widersprach, sich durch einen entsprechend einfachen Akt von seiner defizitären Vergangenheit befreien zu können. Er verließ jedoch genau wie Comstock das Militär, wurde allerdings nicht zum christlichen Prediger, sondern zum Privatdetektiv. Dabei lebte er in New York, wo er für die Pinkerton-Agentur, eine amerikanische Detektei arbeitete. Zwei Jahre nach Wounded Knee, 1892, wurde diese von einem Fabrikanten angeheuert, um einen Gewerkschaftsstreik mit Gewalt zu beenden. DeWitt war daran beteiligt, was seine Schuldgefühle weiter verstärkte. Etwa zur gleichen Zeit wurde seine Tochter Anna/Elizabeth geboren. Seine Ehefrau, über die darüber hinaus in BIOSHOCK INFINITE keinerlei Aussagen getroffen werden, verstarb bei der Geburt. Aufgrund der erneuten traumatischen Erlebnisse kündigte DeWitt sein Anstellungsverhältnis und versuchte, seine emotionalen Probleme durch Alkoholkonsum und Glücksspiel zu kompensieren. Dabei verschuldete er sich. Lutece und Comstock übernahmen diese Schulden im Austausch für seine neugeborene Tochter. Seine unmittelbaren Selbstvorwürfe trieben ihn zu dem Versuch, sie ihnen wieder zu entwenden. Da er scheiterte und nicht in der Lage war, diese zu überwinden, entwickelte er ausgeprägte Psychosen und lebte 20 Jahre lang in seinen immer weiter verfallenden ehemaligen Büroräumen, die er als Detektiv genutzt hatte. Während dieser Zeit bestrafte er sich selbst, indem er seine rechte Hand mit den Buchstaben *AD* brandmarkte, den Initialen seiner Tochter. Der Spieler erfährt nichts Genaueres darüber, wie DeWitt diesen Zeitraum verbrachte. Schließlich wandten sich die Lutece-Zwillinge an ihn, brachten ihn in das Paralleluniversum, in dem Comstock und Elizabeth lebten und beauftragten ihn damit, diese zu ihnen zu bringen. Sie forderten ihn dabei auf, seine Schuld zu begleichen, womit sie sich auf die moralische Schuld bezogen, sein Kind verkauft zu haben.

Ab diesem Punkt allerdings entwickelt DeWitt eine illusionäre Vergangenheit, in der stattdessen seine finanziellen, eigentlich längst beglichenen Schulden gemeint sind. Die Ereignisse der Zwischenzeit blendet er aus. Was genau er glaubt,

währenddessen getan zu haben, wird nicht thematisiert, allerdings ist er sich offensichtlich nicht mehr bewusst, eine Tochter gehabt zu haben. Er handelt allerdings in dem Glauben, noch immer als Privatdetektiv tätig zu sein.

Diese Version seiner Person wird dem Spieler von BIOSHOCK INFINITE zunächst als einzige und der Wahrheit entsprechend präsentiert und erst im späteren Verlauf des Spiels in Frage gestellt. Im Noir-Kontext ist die Spielhandlung somit ein männlicher Suspense-Thriller mit Ermittlerprotagonist. DeWitt befindet sich sowohl seinen Auftraggebern als auch den Einwohnern Columbias gegenüber in einer deutlich unterlegenen Position und die Erfüllung seines Auftrags ist essenziell notwendig, um sein eigenes Leben zu retten und nicht von seinen Schuldnern umgebracht zu werden.

Dabei handelt er nach eigenen Moralvorstellungen. Er lehnt die Ideologien der verschiedenen Bevölkerungsfraktionen der Stadt ab und hält es nicht für nötig, Rechenschaft für Dinge ablegen zu müssen, die er Menschen antut, die er dementsprechend nicht respektiert. Dennoch widerspricht es seinen Moralvorstellungen, die unschuldige Elizabeth an die ihm (gemäß seiner Version der Vergangenheit) unbekannten Luteces zu verkaufen, deren Motive er nicht kennt. Er hält dies jedoch für unumgänglich, um sich selbst zu retten. Somit handelt er egoistisch und auch nach eigenem Verständnis falsch, während er sie eine Zeit lang dahingehend belügt, dass er vorhätte, sie nach Paris zu bringen. Schließlich gibt er seinen entsprechenden Schuldgefühlen nach und beschließt, ihr tatsächlich zur Freiheit zu verhelfen. Er hat inzwischen eine emotionale Bindung zu und Respekt vor ihr aufgebaut. Sie allerdings möchte inzwischen Comstock töten. Im weiteren Verlauf versucht er, sie davon überzeugen, das nicht zu tun beziehungsweise ihn es tun zu lassen, da er sich selbst bereits für die Anwendung von Gewalt verachtet und sie entsprechend davon fernhalten möchte. Er überwindet somit seine gleichgültige Haltung, indem er die Perspektive, Elizabeth zu unterstützen, für sich als übergeordnetes Ziel akzeptiert. Dass er von seiner wahren Vergangenheit erfährt, bestärkt ihn dabei. Er erkennt letztendlich auch Elizabeths Entscheidung, durch seinen eigenen Tod die Vergehen Comstocks zu verhindern als richtig an und leistet keinen Widerstand dagegen.

Die Zersplitterung der Geschichte

BIOSHOCK INFINITE enttäuscht aktiv die an den Verlauf der Erzählung gestellten Erwartungen. Sie beginnt als klassische Detektivgeschichte, die allerdings in einer utopischen Science-Fiction Welt angesiedelt ist. Diese wird anfangs als Setting akzeptiert und nicht weiter hinterfragt. Die Grundannahme einer entsprechenden Welt wird als Ausgangsbasis vorausgesetzt. Diese Welt, also die Stadt Columbia, ist auch dem Protagonisten, aus dessen Perspektive das Spiel erzählt wird, unbekannt. Er gesteht jedoch in einem frühen Dialog der Handlung, sich in letzter Zeit nicht über aktuelle Entwicklungen in der Welt informiert zu haben, womit der Spieler subtil davon abgehalten wird, das grundlegende Prinzip ihm unbekannter Zusammenhänge zu hinterfragen. Erst in späteren Abschnitten des Spiels erfährt der Spieler von der zusätzlichen Handlungsebene der Paralleluniversen. Somit wird unmittelbar die Möglichkeit angedeutet, dass das Universum, in dem Columbia existiert, als eins von vielen parallel zu der tatsächlichen Realität (außerhalb des Spiels, in der beispielsweise der Spieler und der Verfasser dieser Bachelorarbeit leben) vorhanden ist. Der fiktionale Charakter der Szenerie ist also entgegen der zuvor aufgebauten Annahme durchaus zu hinterfragen.

Damit baut BIOSHOCK INFINITE zudem auf der Erwartungshaltung auf, die aufgrund seiner beiden Vorgängerspiele existiert. BIOSHOCK⁵³³ und BIOSHOCK 2⁵³⁴ waren ebenfalls in einer utopischen Welt angesiedelt und erzählten dort Noir-Geschichten, ohne dass in irgendeiner Form auf ihren fiktionalen Charakter Bezug genommen worden wäre. Während BIOSHOCK 2 dabei inhaltlich an BIOSHOCK anknüpfte, scheint BIOSHOCK INFINITE zunächst in einem neuen, von ihnen völlig unabhängigen Setting angesiedelt zu sein. Dies wird durch den hinzukommenden Aspekt der Paralleluniversen in Zweifel gezogen und schließlich widerlegt,

⁵³³ BIOSHOCK. PC u.a. Entwickler: 2K Boston. Publisher: 2K Games. USA 2007

⁵³⁴ BIOSHOCK 2. PC u.a. Entwickler: 2K Marin u.a.. Publisher: 2K Games. USA 2010

da eine der finalen Szenen des Spiels, in denen Elizabeth und DeWitt durch verschiedene Paralleluniversen reisen, eindeutig an einem Schauplatz von BIOSHOCK spielt.

Darüber hinaus sind weitere metafiktionale Referenzen vorhanden. Einerseits spricht die belesene Elizabeth in Dialogen wiederholt über zu ihrer Zeit auch real vorhandene Bücher wie *LES MISÉRABLES*⁵³⁵. Zu deren Verständnis ist der Spieler gezwungen, sich außerhalb des Spiels mit diesen zu befassen, falls er das zuvor nicht getan hat. Dasselbe gilt für Zusammenhänge in der Spielwelt, die auf reale historische Begebenheiten Bezug nehmen. Beispielsweise die Schlacht von Wounded Knee und die Bekämpfung von Gewerkschaften durch die Pinkerton-Agentur haben tatsächlich stattgefunden, auch wenn nicht belegt ist, dass daran ein Booker DeWitt beteiligt war. Auf der anderen Seite sind Referenzen auf Entwicklungen vorhanden, die 1912 noch nicht stattgefunden hatten. Beispielsweise öffnet Elizabeth während der Handlung einen Riss in ein anderes Paralleluniversum, durch den fahrende Autos neuerer Bauart und ein Kino zu sehen sind, auf dessen Werbetafel der Film *Revenge of the Jedi* angepriesen wird. Obwohl kein Film dieses Namens existiert, wird damit auf die *STAR WARS* Filme referenziert, die erst ab 1977 produziert wurden.

BIOSHOCK INFINITE wird aus der Sicht DeWitts sehr subjektiv erzählt. Der Spieler erlebt die Ereignisse aus dessen Ego-Perspektive und es sind keinerlei eingeschnittene Sequenzen oder Bilder vorhanden, die nicht unmittelbar dem entsprechen, was er sieht. Die Handlung verläuft zudem vollkommen linear. Abgesehen von Unterbrechungen durch Ladebildschirme, die aufgrund technischer Gegebenheiten erforderlich und an sich nicht von erzählerischer Relevanz sind, verläuft das Spiel in Form einer ununterbrochenen langen Kamerafahrt. Selbst wenn DeWitt von seinen Gegnern getötet wird, erfolgt kein direkter Bruch. Fällt der spielmechanische Wert, der seine körperliche Ausdauer repräsentiert, auf Null, wird der Bildschirm kurzzeitig weiß. Ist Elizabeth handlungstechnisch zugegen,

⁵³⁵ *LES MISÉRABLES*. Autour: Victor Hugo 1862

sieht der Spieler anschließend, wie diese DeWitt abseits des Kampfschauplatzes (wohin sie ihn gebracht hat, während er das Bewusstsein verloren hatte) medizinisch versorgt, woraufhin er wieder steuerbar wird. Ist sie nicht vorhanden, folgt eine Sequenz, in der DeWitt sich in seinem Detektivbüro befindet. Sämtliche Farben sind dabei gedämpft, das Bild ist beinahe schwarzweiß. Öffnet er die Tür nach draußen, gelangt er ebenfalls wieder in die eigentliche Spielwelt zum Zeitpunkt der Handlung. Wie diese Sequenzen erzählerisch einzuordnen sind, wird nicht gänzlich erklärt, es scheint sich jedoch um das zu handeln, was DeWitt selbst wahrnimmt. Stirbt dieser im Verlauf der Geschichte in vorgegebenen Momenten während eingeschnittenen Videoszenen, was mehrfach geschieht, sind diese Szenen aufwändiger und teils noch surrealer. Es ist anzunehmen, dass DeWitt aufgrund der Machenschaften der Luteces im Fall seines Todes mit einer Version seiner selbst aus einem Paralleluniversum verschmilzt, die nicht gestorben ist, und so wiederbelebt wird.

Während der Ladezeiten werden auf dem Bildschirm kurze Texte angezeigt, die der Spieler lesen kann. Dabei handelt es sich entweder um komplett nondiegetische Hinweise zu Steuerung und Spielmechanik, oder um kurze Kommentare zu aktuellen Geschehnissen aus der Sicht DeWitts, die sich sprachlich am hard-boiled-Stil orientieren. Es ist anzunehmen, dass diese seine Gedanken repräsentieren, was zur allgemeinen Subjektivierung beiträgt.

Darüber hinaus sind keine Voice-Over-Kommentare vorhanden. DeWitt spricht seine Gedanken von Zeit zu Zeit laut aus, was dann aber auch innerhalb der Spielwelt erfolgt und worauf andere Charaktere teilweise reagieren.

Obwohl der Spieler die Ereignisse also vollständig in chronologisch korrekter Abfolge aus Sicht DeWitts miterlebt, ist der zeitliche Ablauf zersplittert. Dies liegt daran, dass auch Zeit und Wirklichkeit an sich im Spiel zersplittert sind. Die innere Logik der Geschehnisse übersteigt dabei oft DeWitts Verständnis, was dieser anderen Charakteren dann sprachlich mittteilt. Der Spieler kann selbstverständlich versuchen, die Dinge trotzdem zu verstehen, doch dabei ist er gezwungen, sich bewusst zurückzuerinnern und über das Verhältnis von Erzählweise und Inhalt nachzudenken. Teilweise ist es nicht möglich, eine eindeutige Erklärung zu

finden, da BIOSHOCK INFINITE einige der aufgeworfenen Fragen bezüglich der Funktionsweise der Risse und Paralleluniversen in letzter Konsequenz offenlässt. So werden auch einige logische Widersprüche mit der Begründung ignoriert, dass auch der Protagonist die physikalischen Zusammenhänge nicht begreift.

Auf einer weiteren Ebene kommen DeWitts gestörte Psyche und seine fehlerhaften Erinnerungen hinzu, die abermals in Frage stellen, was vor dem Spiel wirklich geschehen ist oder währenddessen geschieht.

Auch wenn von dem individuellen Vorgehen des Spielers abhängt, wie genau DeWitt sich in körperlich herausfordernden Situationen wie Kämpfen verhält und ob er einige Fakten herausfindet, indem er beispielsweise innerhalb der Gebiete, die er betreten kann, nach zusätzlichen Informationsquellen sucht, verläuft die eigentliche Handlung streng linear. Dies entspricht dem Umstand, dass in der Geschichte von einer deterministischen Natur des Universums beziehungsweise der Universen ausgegangen wird. Das von vornherein klar ist, wie DeWitt und alle anderen Figuren sich in entscheidenden Momenten verhalten werden, widerspricht also in keiner Form der erzählerischen Logik der Spielwelt. Genauso wie der Spieler fähig ist, den Ausgang der Geschichte zu verändern, ist DeWitt es. Würde dieses sich anders entscheiden, geschähe das in einem anderen Paralleluniversum und entspräche nicht dem Universum, in dem die Handlung angesiedelt ist. Insgesamt verwendet BIOSHOCK INFINITE also gezielt die spezifischen Erzählweisen des Mediums eines Videospiele, um eine inhaltlich auf ihren Beschränkungen aufbauende metafiktionale Noir-Geschichte zu erzählen.

5.3 Auswertung und Gegenüberstellung

Genau wie CHINATOWN und MEMENTO wurden THE WOLF AMONG US und BIOSHOCK INFINITE in den vereinigten Staaten von Amerika produziert und ihre Handlungen sind dort angesiedelt. Während die in den Filmen dargestellten USA sich bewusst recht genau an den realen zur jeweiligen Zeit der Handlung orientieren, weichen sie in den Spielen davon ab. Dies geschieht, indem sie utopische,

beziehungsweise Fantasy-Elemente hinzufügen. Ebenso wie es Filme gibt, die ähnlich verfahren, gibt es Spiele, die das nicht tun. So haben etwa L.A. NOIRE, HEAVY RAIN oder MAX PAYNE 3 keine aufgrund ihres Settings zwangsläufig fiktionale Prämisse. Obwohl die zwei untersuchten Spiele also nicht im eigentlichen Sinn realistisch sind, kritisieren sie, genau wie CHINATOWN, reale soziale Gegebenheiten, wenn auch in abstrahierter Form.

Während beide Filme die herkömmlichen visuellen Marker der Schwarzen Serie weitgehend meiden, werden diese in den Spielen exzessiv verwendet. Die nur teilweise vom Spieler zu beeinflussende Kameraführung in THE WOLF AMONG US folgt akkurat den typischen Noir-Traditionen. Obgleich BIOSHOCK INFINITE als Egoshoooter nur über sehr wenige vorgegebene Bildeinstellungen verfügt, haben beide den expressionistischen Einsatz von Licht und Schatten gemein. THE WOLF AMONG US orientiert sich dabei noch stärker am Film Noir als BIOSHOCK INFINITE. Filme stellen keine uneingeschränkte Menge an Wahrnehmungsmöglichkeiten zur Verfügung und definieren dadurch von vornherein ihren Zuschauer, oder zumindest dessen optischen Fokus⁵³⁶. Der Einsatz filmischer Gestaltungsmittel in Spielen verweist somit auf eine gesteuerte Subjektivierung des Spielerlebnisses, auf eine verstärkt gesteuerte Identifikation des Spielers mit dem von ihm gesteuerten Protagonisten. Speziell die Gestaltungsmittel des Noir erfüllen diese Funktion, da sie bereits entwickelt wurden, um in ihrem ursprünglichen Medium entsprechende Effekte zu erzielen. So war DEAD RECKONING⁵³⁷ der erste Film in der Geschichte des Kinos, in dem der Tod eines Charakters in der ersten Person und aus dessen Sicht gezeigt wurde⁵³⁸. Allerdings ist die Egoperspektive in Spielen wie BIOSHOCK INFINITE keinesfalls darauf zurückzuführen. Eine direkte Parallele repräsentiert höchstens der Tod DeWitts, der ebenfalls aus dessen Sicht gezeigt wird. Während die Filme weitgehend auf surreale Schauplätze verzichteten, sind solche in den beiden Spielen sehr präsent. Auch die Gewaltdarstellung

⁵³⁶ Vgl. Hölzer 1997, S. 14

⁵³⁷ DEAD RECKONING. R.: John Cromwell. USA 1947

⁵³⁸ Vgl. Borde/Chaumeton 2002, S. 80

ist in diesen surreal und stark überzeichnet. In den Filmen waren deutlich weniger gewalttätige Auseinandersetzungen Teil der Handlung und diese wurden realistischer inszeniert. Auch verfügen beide Filme in Deutschland über eine Altersfreigabe ab 16, beide Spiele hingegen über eine ab 18 Jahren, was aber nicht zwangsläufig aussagekräftig ist, da die verschiedenen Medienformen dabei nicht nach denselben Kriterien beurteilt werden.

Die Rolle der Frau

In den analysierten Spielen waren weitaus mehr weibliche Charaktere vorhanden als in den Filmen. In diesen gab es je nur drei, in BIOSHOCK INFINITE immerhin fünf und in THE WOLF AMONG US ganze neun. Zudem erfüllten sie andere Rollen. Während in beiden Filmen eine Femme Fatale, eine fürsorgliche Frau und eine offen infrage gestellte abgewandelte Form eines dieser Archetypen vorkamen, variierten die Frauenbilder in den Spielen entscheidend. Einige der jeweiligen Frauen entsprachen grundlegend den Noir-typischen Kategorien (Beispielsweise Beauty als schöne Neurotikerin und Mrs. Lin als fürsorgliche Frau). Andere wichen stark davon ab, da sie keine sexuellen Beziehungen zu männlichen Charakteren führten aber selbstständig handelten und zu alt waren, um noch nicht mit dem patriarchalischen Sozialgefüge in Kontakt gekommen zu sein (Beispielsweise Aunty Greenleaf und Daisy Fitzroy). Nerissa ist in THE WOLF AMONG US eine Mischform unterschiedlicher Noir-Stereotypen, deren genaue Rolle offengelassen wird. Sie ähnelt somit den beiden entsprechenden Figuren aus CHINATOWN und MEMENTO. Zudem gab es in den Spielen einige Frauen, die während der Handlung eine deutliche Charakterentwicklung beziehungsweise -veränderung durchlebten (Snow White verliert ihre idealistischen Tendenzen, Lady Comstock und Elizabeth Comstock verändern sich noch weitaus extremer). Dies war in den untersuchten Neo Noir-Filmen nicht der Fall und entspricht auch nicht den Vorlagen des traditionellen Film Noir. Zudem ist zu beachten, dass in keinem der zwei Spiele eine direkte sexuelle Beziehung zwischen dem Protagonisten und einer Frau Teil der Geschichte war. Dennoch erreicht jeweils eine Femme Fatale ihr angestrebtes Ziel ohne dafür, etwa mit dem Tod, bestraft zu

werden. Dies erfolgt auch in MEMENTO, ist dort aber im Gegensatz zu den beiden Spielen nicht entscheidend für den Verlauf der Geschichte (Shelby arbeitete bereits von sich aus darauf hin, Teddy zu töten und bekam von der eigennützig handelnden Natalie lediglich Hilfe).

Der Noir-Protagonist

Sowohl Bigby Wolf als auch Booker DeWitt entsprechen im Noir-Zusammenhang recht genau dem üblichen Männerbild aus der Schwarzen Serie. Sie sind alt, versuchen, eine schlechte Vergangenheit hinter sich zu lassen, handeln selbstzerstörerisch und stehen der gesellschaftlichen Ethik ablehnend gegenüber. Beide sind stark überzeichnet (Wolf aufgrund seiner Natur als Märchenfigur, DeWitt aufgrund seiner als Comstock ausgelebten Begabung und der enormen Menge an Gegnern, die er selbst im Lauf des Spiels besiegt). Beide triumphieren schließlich in gewisser Weise. Wolf klärt seinen Fall auf und verbessert die Zustände minimal, DeWitt findet trotz seiner Traumata und Defizite einen neuen Lebensinhalt in Form von Elizabeth, auch wenn damit sein im Grunde freiwilliger Tod einhergeht. Allerdings muss berücksichtigt werden, dass die Funktionsweise von Spielen anders als die von Filmen zu einem wesentlichen Teil darauf basiert, dass sie dem Spieler durch die Überwindung von Schwierigkeiten Erfolgserlebnisse verschaffen. Ein fortgesetztes, schließlich fatales Scheitern, wie etwa J.J. Gittes es durchlebt, würde dabei zu Frustration führen und wäre dem Spielerlebnis abträglich. Insgesamt haben die männlichen Hauptfiguren der untersuchten Spiele mit den Protagonisten des Film Noir deutlich mehr gemein als mit denen des filmischen Neo Noir.

Die Zersplitterung der Geschichte

Als Noirs werden die beiden Spiele, genau wie die zwei Filme, äußerst subjektiv erzählt. Dazu werden ähnliche Methoden angewandt wie in diesen, doch es kommen auch traditionelle, vor allem visuelle Techniken des Film Noir zum Einsatz,

auf die diese verzichten. Zusätzlich trägt die Ausprägung einiger spielerischer Kriterien zur subjektiven Wahrnehmung bei, was im Film aus ersichtlichen Gründen nicht möglich ist. Gemeint ist primär die Mensch-Computer-Interaktion. Die Manipulation beziehungsweise Beeinträchtigung davon ermöglichen dem Spieler, die Wahrnehmung des Protagonisten auf einer neuen Ebene nachzuvollziehen. Beispielsweise kann er DeWitt in BIOSHOCK INFINITE Alkohol trinken lassen, woraufhin dieser auf seine Eingaben zeitweise nur verzögert reagiert. Ähnlich verhält sich die zum Treffen von Entscheidungen gegebene Zeit in THE WOLF AMONG US. In beiden Spielen sind metafiktionale Referenzen und nondiegetische Spielelemente vorhanden, doch diese führen zu keinem direkten Bruch der Immersion. Genau wie CHINATOWN weist THE WOLF AMONG US keine wesentlich darüberhinausgehende Zersplitterung der Geschichte auf. MEMENTO und BIOSHOCK INFINITE hingegen tun das, wobei sie die narrativen Eigenheiten ihres jeweiligen Mediums gezielt ausnutzen. Allerdings wird in MEMENTO klar mit der Immersion gebrochen, da der Zuschauer sich im Gegensatz zu Shelby erinnern und somit Bezüge herstellen, die diesem verborgen bleiben. BIOSHOCK INFINITE erhält die eigentliche Immersion konsequent aufrecht. Zwar ist der Spieler gezwungen, zum umfassenden Verständnis der Zusammenhänge aktiv darüber nachzudenken, doch er kann die Geschichte auch effektiv erleben, ohne das zu tun und alle Hintergründe zu begreifen. Somit wird in den untersuchten Spielen auf einige metafiktionale Strategien verzichtet, die bereits in der Schwarzen Serie existierten und im filmischen Neo Noir noch weiter ausgebaut wurden.

Abschließende Zusammenfassung

Thematisch entsprechen sowohl die untersuchten Filme als auch die Spiele den Maßgaben der Schwarzen Serie. Die visuelle Gestaltung und die männlichen Protagonisten der Spiele taten das ebenfalls, bei den Filmen wichen diese davon ab. Sowohl in MEMENTO als auch in CHINATOWN orientiert die Rolle der Frau sich stark an klassischen Konventionen und wandelte diese nur innerhalb fester Grenzen ab. Die Spiele variierten ihre Frauenrollen individuell und diese stimmten bloß

bedingt mit denen ihrer historischen Vorbilder überein. Die Zersplitterung der Geschichte war in Filmen und Spielen ähnlich ausgeprägt, allerdings wurde die Immersion in den Spielen trotz allem erhalten, wohingegen die Filme diese teils gezielt durchbrachen. Während Subjektivierung und Metafiktion des Neo Noir sich also zumindest ähnlich entwickelten, nahmen die Inszenierung und die anderen Kernmotive in den unterschiedlichen Medien auch jeweils unterschiedliche Ausprägungen an.

6 Fazit

Die eingangs gesetzten Ziele konnten in zufriedenstellendem Umfang erreicht werden. Es ist jedoch anzumerken, dass die dabei zurate gezogene Quellenlage in verschiedenen Punkten deutliche Widersprüche aufweist. Der jeweils bezogene Standpunkt entspricht daher der Einschätzung des Verfassers der vorliegenden Bachelorarbeit. Dieser Umstand relativiert die gewonnenen Erkenntnisse bis zu einem gewissen Grad. Eine Definition von Noir, die nur streng realistische Erzählungen miteinschließt, etwa würde beiden untersuchten Spielen und so gut wie allen weiteren Spielen, die anderweitig angesprochen wurden, den Status als Noirs absprechen. Einen entsprechenden Konsens zu finden wäre zukünftigen Forschungen sehr zuträglich und würde deren Wert bedeutend steigern.

Die ermittelten Ursprünge des Noir reichten wesentlich weiter zurück, als vom Verfasser ursprünglich angenommen. So konnten beispielsweise die Malerei der italienischen Renaissance und die europäische Philosophie des 19. Und frühen 20. Jahrhunderts bei einer angemessenen Betrachtung des Noir nicht außer Acht gelassen werden. Der Komplexität der Thematik gerecht zu werden, machte weitreichendere Recherchen nötig als zunächst angestrebt und führte auch zu ausführlicheren Erörterungen. Ähnliche Probleme ergaben sich bei der Behandlung der Eigenschaften des Noir und seiner Schlüsselmotive, was sich auch auf den Umfang der Analysen selbst auswirkte.

Diese ermöglichten im Sinne der Fragestellung relevante Schlussfolgerungen. Weder bei den Filmen, noch bei den Spielen konnten eine ausschließliche Weiterentwicklung des Film Noir oder deren Ausbleiben festgestellt werden. Rein inhaltlich wichen die Filme in zwei der drei Kategorien von ihren Vorbildern ab, die Spiele nur in einer. Bei der letzten Kategorie, der Zersplitterung der Geschichte, verhielten sich beide Medienformen ähnlich. Diese machte besonders deutlich, dass im Neo Noir eine große Vielfalt vorherrscht und dass die einzelnen Medien sich teilweise sehr individuell verhalten. Um diesbezüglich allgemeingültigere Ergebnisse zu gewinnen, wären zahlreiche weitere Analysen nötig. Die dabei angemessene Breite der Forschung zu gewährleisten wäre äußerst aufwändig.

Zudem hätte es einigen Mehrwert, auch andere Erzählmedien wie Romane, Comics und transmediale Mischformen miteinzubeziehen, um den Neo Noir als Gesamtprozess zu erfassen und nicht nur als voneinander unabhängige Bewegungen in einzelnen Erzählmedien. Dabei sollte auch auf die narrativen Möglichkeiten beziehungsweise Unterschiede dieser Medien selbst eingegangen werden, um Noir als davon losgelöste Qualität erforschen zu können.

Die gewählten Filme und Spiele erwiesen sich als angemessen und ihre Untersuchung verlief erfolgreich. Darauf aufbauende Forschungsarbeiten böten das Potential, nachhaltig zur Qualität künftiger Noir-Medien und der Anerkennung dazu zählender Spiele als künstlerisch hochwertiger Werke beizutragen.

Quellenverzeichnis

Literatur

Bawden, Liz-Anne; Tichy, Wolfram (Hg.) (1983 // 1977): Buchers Enzyklopädie des Films. 2., überarb. Aufl. München: Bucher.

Biesen, Sheri Chinen (2005): Blackout. World War II and the origins of film noir. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.

Borde, Raymond; Chaumeton, Etienne; Hammond, Paul (2002): A panorama of American film noir, 1941-1953. San Francisco: City Lights Books.

Brössel, Stephan (2015): Zeit und Film. Zeitreise in Christopher Nolans "Memento". Zeit (en) erzählen. Ansätze - Aspekte - Anaylsen.

Brinckmann, Christine N. (2014): Farbe, Licht, Empathie. Schriften zum Film 2. Marburg: Schüren (Züricher Filmstudien, 32 i.e. 31).

Conrad, Mark T. (2006): The philosophy of film noir. Lexington, Ky: University Press of Kentucky (The Philosophy of Popular Culture).

Copjec, Joan (Hg.) (2006): Shades of noir. A reader. [Nachdr.]. London: Verso.

Dimendberg, Edward (2004): Film noir and the spaces of modernity. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Eco, Umberto (2007): Die Geschichte der Hässlichkeit. München: Hanser.

Eco, Umberto (2012): Die Geschichte der Schönheit. 4. Aufl. München: Dt. Taschenbuch-Verl. (dtv, 34369).

Elger, Dietmar (1994): Expressionismus. Eine deutsche Kunstrevolution. Köln: Taschen.

Faulstich, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse. 2. Aufl. Paderborn: Fink (utb.de Bachelor-Bibliothek, 2341).

Frank, Nino (2004): A New Kind of Police Drama: The Criminal Adventure. In: Philip Simpson, Andrew Utterson und K. J. Shepherdson (Hg.): Film theory. Critical concepts in media and cultural studies. London: Routledge (Critical studies in media and cultural studies).

Frankfurter, Bernhard (1997): Carl Mayer: im Spiegelkabinett des Dr. Caligari. Der Kampf zwischen Licht und Dunkel. Wien: Promedia (Edition Forschung).

Frink, Alexandra (1998): Die starken schönen Bösen. Mörderinnen im Film. Hochsch. der Künste, Magisterarbeit--Berlin. Alfeld: Coppi-Verl. (Aufsätze zu Film und Fernsehen, 61).

Grob, Norbert (Hrsg.) (2012): Filmgenres: Film noir. Stuttgart: Reclam.

Hanson, Helen (2007): Hollywood heroines. Women in film noir and the female gothic film. London, New York, s.l.: I.B. Tauris.

Hirsch, Foster (2008): The Dark Side of the Screen. Film Noir. New York: Da Capo Press.

Hölzer, Henrike (2005): Geblendet. Psychoanalyse und Kino. Humboldt-Univ., Diss. u.d.T.: Hölzer, Henrike: "Sündiger Genuß", Liebe oder Terror?--Berlin, 2003, Der weibliche Blick im Kino der binären Oppositionen. Wien: Turia + Kant.

Honey, Maureen (1985): Creating Rosie the Riveter. Class, gender, and propaganda during World War II. 2nd print., with revisions. Amherst: University of Massachusetts Press.

Irwin, John T. (2006): Unless the threat of death is behind them. Hard-boiled fiction and film noir. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Krutnik, Frank (2006): In a lonely street. Film noir, genre, masculinity. Repr. London: Routledge.

Lochner, David (2014): Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz: UVK-Verl.-Ges (Praxis Film, 69).

Martin, Richard (2000): *Mean Streets and Raging Bulls. The Legacy of Film Noir in Contemporary American Cinema*. Lanham: Scarecrow Press.

Naremore, James (2008): *More than night. Film noir in its contexts*. Updated and expanded ed. Berkeley: University of California Pr.

Nietzsche, Friedrich (2010): *Also sprach Zarathustra*. Hamburg: Nikol.

Norbert Grob (Hrsg.) (2012): *Filmgenres: Film noir*. Stuttgart: Reclam.

Phillips, Gene D. (2003): *Creatures of darkness. Raymond Chandler, detective fiction, and film noir*. 1. [print.]. Lexington Ky.: University Press of Kentucky.

Prater, Andreas (1992): *Licht und Farbe bei Caravaggio. Studien zur Ästhetik und Ikonologie des Helldunkels*. Stuttgart: Steiner.

Schatz, Thomas (2003): *Movie blockbusters*. London: Routledge.

Seeßlen, Georg (1998): *Detektive. Mord im Kino. Überarb. und aktualisierte Neuaufl.* Marburg: Schüren (Grundlagen des populären Films).

Sellmann, Michael (2001): *Hollywoods moderner "film noir". Tendenzen, Motive, Ästhetik*. Univ., Diss.--Kiel, 2000. Würzburg: Königshausen & Neumann (Kieler Beiträge zur Anglistik und Amerikanistik, N.F., 17).

Simpson, Philip; Utterson, Andrew; Shepherdson, K. J. (Hg.) (2004): *Film theory. Critical concepts in media and cultural studies*. London: Routledge (Critical studies in media and cultural studies).

Sipos, Thomas M. (2010): *Horror film aesthetics. Creating the visual language of fear*. Jefferson, N.C: McFarland.

Telotte, J. P. (1989): *Voices in the dark. The narrative patterns of film noir*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press.

Tuska, Jon (1984): *Dark cinema. American film noir in cultural perspective*. Westport, Conn.: Greenwood Press (Contributions to the study of popular culture, no. 9).

Waugh, Patricia (2013): Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction. 1. iss. in pb. London: Routledge (The new accent series).

Weingarten, Susanne (1995): Die Rückkehr der phallischen Frau im Hollywood-Kino der achtziger Jahre. Coppengrave: Coppi-Verl. (Aufsätze zu Film und Fernsehen, 15).

Zeitschriftenaufsätze

Doll, Susan; Faller, Greg (1986): Blade Runner an Genre: Film Noir and Science Fiction. In: Literature/Film Quarterly (14(2)), S. 89–100.

Erwing, Dale E. (1988): "Film Noir": Style and Content. In: Journal of Popular Film and Television (16(2)), S. 60–69.

Lippert, Renate (1990). Was ist lo smit Mrs. Mulwray? Zu Chinatown (1974) von Roman Polanski. In: Frauen und Film (48), S. 44–45.

Place, Janey Ann; Peterson, Lowell S. (1974): Some Visual Motifs of Film noir. In: Film Comment (10(1)), S. 64–75.

Schrader, Paul (1972): Notes on Film Noir. In: Film Comment (8(1)), S. 8–13.

Vernet, Marc (2006): Film Noir on the Edge of Doom. In: Joan Copjec (Hg.): Shades of noir. A reader. [Nachdr.]. London: Verso, S. 1–22.

Internetquellen

Games, Telltale (2016): Info - Telltale Games - The Wolf Among Us. Online verfügbar unter <https://www.telltalegames.com/thewolfamongus/info/>, zuletzt aktualisiert am 31.03.2016, zuletzt geprüft am 05.04.2016.

Rosie the Riveter Song - YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=55NCElsbjEQ>, zuletzt geprüft am 05.04.2016.

Sonstige Quellen

Mosel; Michael (2009): Game Noir: Subjektivierung auf allen Ebenen. Online verfügbar unter <https://scholar.google.de/scholar?hl=de&q=game+noir&btnG=&lr=>, zuletzt geprüft am 13.04.2016.

Raymond Durnat (1970): The Family Tree of Film Noir. Online verfügbar unter <https://atomicanxietyblog.files.wordpress.com/2012/09/51818818-raymond-durnat-the-family-tree-of-the-film-noir.pdf>, zuletzt geprüft am 16.02.2016.

Silver, Alain (1996): Son of Noir: Neo-Film Noir and the Neo-B Picture - Google Scholar. Online verfügbar unter https://scholar.google.de/scholar?q=Son+of+Noir%3A+Neo-Film+Noir+and+the+Neo-B+Picture&btnG=&hl=de&as_sdt=0%2C5, zuletzt geprüft am 13.04.2016.

Ludographie

BIOSHOCK. PC u.a. Entwickler: 2K Boston. Publisher: 2K Games. USA 2007

BIOSHOCK 2. PC u.a. Entwickler: 2K Marin u.a.. Publisher: 2K Games. USA 2010

BIOSHOCK INFINITE. PC u.a. Entwickler: Irrational Games/2K Australia. Publisher: 2K Games. 2013

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA. PC u.a. Entwickler: Irrational Games. Publisher: 2K Games. 2013-2014

CONTRAST. Entwickler: Compulsion Games. Publisher: Focus Home Interactive. 2013

HEAVY RAIN. PlayStation 3/PlayStation 4. Entwickler: Quantic Dreams. Publisher: Sony Computer Entertainment. 2010

L.A. NOIRE. PC/PlayStation 3/Xbox 30. Entwickler: Team Bondi/Rockstar Games. Publisher: Rockstar Games. 2011

MAFIA III. PC u.a.. Entwickler: Hangar 13. Publisher: 2K Games. 2016

MAX PAYNE 3. PC u.a.. Entwickler: Rockstar Games London u.a.. Publisher: Rockstar Games 2012

NOSEBOUND. PC. Entwickler: Quarantine interactive. Publisher: Plug In Digital. 2015

SILENT HILL: HOMECOMING. Entwickler: Konami u.a.. Publisher: Konami. 2008

THE WOLF AMONG US. PC u.a. Entwickler: Telltale Games. Publisher: Telltale Games. 2013-2014

TORMENTUM – DARK SORROW. PC. Entwickler: OhNoo Studio. Publisher: OhNoo Studio. 2015

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES. PC. Entwickler: Troika Games. Publisher: Activision. 2004

Filmographie

2001: A SPACE ODYSSEY. R.: Stanley Kubrick. USA 1968

BACK TO THE FUTURE. R.: Robert Zemeckis. USA 1985

BASIC INSTINCT. R.: Paul Verhoeven. USA 1992

BETRAYED. R.: Costa-Gavras. USA/JPN 1988

BLADE RUNNER. R.: Ridley Scott. USA 1982

BODY CHEMISTRY. R.: Kristine Peterson. USA 1990

CASINO. R.: Martin Scorsese. USA 1995

CHINATOWN. R.: Roman Polanski. USA 1974

CONFLICT. R.: Curtis Bernhardt. USA 1945

DAS CABINET DES DR. DALIGARI. R.: Robert Wiene. D 1920

DEAD RECKONING. R.: John Cromwell. USA 1947

DEEP COVER. R.: Bill Duke. USA 1992

DESERT FURY. R.: Lewis Allen. USA 1947

DIE HARD. R.: John McTiernan. USA 1988

D.O.A.. R.: Rudolph Maté. USA 1950

DOUBLE INDEMNITY. R.: Billy Wilder. USA 1944

DR. MABUSE, DER SPIELER – EIN BILD DER ZEIT. R.: Fritz Lang. D 1922

DRIVER. R.: Walter Hill. USA 1978

EL CID. R.: Anthony Mann. USA 1961

FATAL ATTRACTION. R.: Adrian Lyne. USA 1987

GHOST BUSTERS. R.: Ivan Reitman. USA 1984

GUN CRAZY. R.: Joseph A. Lewis. USA 1950

HIGH NOON. R.: Fred Zinnemann. USA 1953

HODEJEGERNE. R.: Morten Tyldum. NOR u.a. 2011

JAGGD EDGE. R.: Richard Marquant. USA 1985

KING KONG. R.: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. USA 1933

KISS ME DEADLY. R.: Robert Aldrich. USA 1955

KISS OF DEATH. R.: Henry Hathaway. USA 1947

LE SAMOURAÏ. R.: Jean-Pierre Melville. FRA 1967

MEMENTO. R.: Christopher Nolan. USA 2000

MURDER, MY SWEET. R.: Edward Dmytryk. USA 1944

NO WAY OUT. R.: Joseph L. Mankiewicz. USA 1950

NO WAY OUT. R.: Roger Donaldson. USA 1987

PHANTOM LADY. R.: Robert Siodmak. USA 1944

REPO MAN R.: Miguel Sapochnik. USA/CAN 2010

RESERVOIR DOGS. R.: Quentin Tarantino. USA 1992

SCARFACE. R.: Howard Hawks/Richard Rosson. USA 1932

SE7EN. R.: DAVID FINCHER. USA 1995

SIN CITY R.: Frank Miller/Robert Rodriguez/Quentin Tarrantino. USA 2005

SNOW PIERCER. R.: Joon Ho Bong. KOR u.a. 2013

SOUTH PACIFIC. R.: Joshua Logan. USA 1958

STAR WARS. R.: George Lucas. USA 1977

STRANGE DAYS. R.: Kathryn Bigelow. USA 1995

SUNSET BLVD. R.: Billy Wilder. USA 1950

SUPERMAN. R.: Richard Donner. USA 1978

TAXI DRIVER. R.: Martin Scorsese. USA 1976

THE BIG CLOCK. R.: John Farrow. USA 1948

THE BIG COMBO. R.: Joseph H. Lewis. USA 1955

THE BIG SLEEP. R.: Howard Hawks. USA 1946

- THE BLUE GARDENIA. R.: Fritz Lang. USA 1953
- THE CHEAT. R.: Cecil B. DeMille. USA 1915
- THE GODFATHER. R.: Francis Ford Coppola. USA 1972
- THE GODFATHER: PART II. R.: Francis Ford Coppola. USA 1974
- THE GODFATHER: PART III. R.: Francis Ford Coppola. USA 1990
- THE GUARD. R.: John Michael McDonagh. IRL 2011
- THE KILLING TIME. R.: Rick King. USA 1987
- THE LADY FROM SHANGHAI. R.: Orson Welles. USA 1947
- THE MALTESE FALCON. R.: John Huston. USA 1941
- THE MALTESE FALCON. R.: Roy Del Ruth. USA 1931
- THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE. R.: Tay Garnett. USA 1946
- THE ROARING TWENTIES. R.: Raoul Walsh. USA 1939
- TIREZ SUR LE PIANISTE. R.: François Truffaut. FRA 1960
- TOUCH OF EVIL. R.: Orson Welles. USA 1958
- UNDERWORLD. R.: Josef von Sternberg/Arthur Rosson. USA 1927
- U TURN. R.: Oliver Stone. FRA/USA 1997
- WATCHMEN. R.: Zack Snyder. USA 2009
- WHITE HEAT. R.: Raoul Walsh. USA 1949

Fernsehserien

EN IMMERSION [Fernsehserie]. R.: Philippe Haïm. FRA 2016

FISH POLICE [Fernsehserie]. R.: Jeanne Romano. USA seit 1992

TRUE DETECTIVE [Fernsehserie]. R.: Nic Pizzolatto. USA seit 2014

Romane

LES MISÉRABLES. Autor: Victor Hugo 1862

THE DAIN CURSE. Autor: Dashiell Hammet 1929

RED HARVEST. Autor: Dashiell Hammet 1927-1928

THE MALTESE FALCON. Autor: Dashiell Hammet 1930

Bildquellen

Abbildung 1:

Tom Waits - The Heart Of Saturday Night. Online verfügbar unter <http://vinyl-coverart.com/tom-waits-the-heart-of-saturday-night.html>, zuletzt geprüft am 14.04.2016.

Abbildung 2:

We can do it! (2015). Online verfügbar unter <https://research.archives.gov/id/535413>, zuletzt aktualisiert am 17.12.2015, zuletzt geprüft am 14.04.2016.

Abbildung 3:

Das Cabinet des Dr Caligari (Robert Wiene 1926) - YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=6nzKI9TIQOg>, zuletzt geprüft am 14.04.2016. TC: 00:26:10

Abbildung 4:

Dr. Mabuse, der Spieler/the Gambler - 1 (Fritz Lang, 1922)(German/English) - YouTube. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=i2LN_P_KRuM, zuletzt geprüft am 14.04.2016. TC: 1:58:45

Abbildung 5:

Eigene Darstellung [Screenshot], BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA, Windows 7

Abbildung 6:

Eigene Darstellung [Screenshot], BLADE RUNNER, DVD. TC: 1:00:13

Abbildung 7:

Eigene Darstellung [Screenshot], THE WOLF AMONG US, Windows 7

Abbildung 8:

Eigene Darstellung [Screenshot], BIOSHOCK INFINITE, Windows 7

Abbildung 9:

Eigene Darstellung [Screenshot], CHINATOWN, DVD. TC: 00:45:35

Abbildung 10:

Eigene Darstellung [Screenshot], THE WOLF AMONG US, Windows 7

Abbildung 11:

Eigene Darstellung [Screenshot], THE WOLF AMONG US, Windows 7

Abbildung 12:

Eigene Darstellung [Screenshot], BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA, Windows 7

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname